



Universität Augsburg
Philosophisch-Sozialwissenschaftliche Fakultät

Medienpädagogik

Arbeitsberichte

ARBEITSBERICHT

26

Julia Röhrich, Mareike Schemmerling und Alexander Florian

Wii mit Senioren erproben:

Dokumentation einer explorativen Studie im Rahmen eines Seminar-Projekts

Röhrich, J.; Schemmerling, M. & Florian, A. (2009). *Wii mit Senioren erproben: Dokumentation einer explorativen Studie im Rahmen eines Seminar-Projekts*. (Arbeitsbericht Nr. 26). Augsburg: Universität Augsburg, Medienpädagogik.



Dieses Dokument wurde unter der Creative Commons Lizenz „BY-NC-ND 3.0“ (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>) veröffentlicht.

Universität Augsburg
Philosophisch-Sozialwissenschaftliche Fakultät
Institut für Medien und Bildungstechnologie/Medienpädagogik
Prof. Dr. Gabi Reinmann
Universitätsstraße 10, D-86135 Augsburg
Tel. - Fax: +49 821 598 5657
E-Mail (Sekretariat): eija.kaindl@phil.uni-augsburg.de
Internet: <http://www.imb-uni-augsburg.de/medienpaedagogik/profil>

Zusammenfassung

Der vorliegende Arbeitsbericht beschreibt ein Seminar-Projekt, worin es das Ziel war, einen Workshop zur Erprobung der Wii-Konsole mit Senioren zu entwickeln, durchzuführen sowie zu evaluieren. Im Zuge der Workshop-Konzeptionierung wurden zwei Expertengespräche geführt, um Hintergrundinformationen in die Planung integrieren zu können. Dabei sah das Untersuchungsdesign zwei Workshops vor, einmal mit einer Seniorengruppe und einmal mit einer gemischten Gruppe aus Senioren und Enkeln, was sich aber nur teilweise realisieren ließ. Die beiden durchgeführten Workshops wurden wissenschaftlich begleitet und in den unterschiedlichen Workshop-Phasen verschiedene Daten mit jeweils geeigneten Methoden erhoben. So kamen zum Einsatz: mündliche und schriftliche Befragung, videounterstützte teilnehmende Beobachtung sowie eine abschließende Gruppendiskussion. Im Ergebnis-Teil werden zunächst ausführlich die Angaben der teilnehmenden Senioren sowie insbesondere die Beobachtungsdaten dargestellt und erläutert, um abschließend die Potenziale eines Wii-Einsatzes in der Altenbildung und weiterführende Forschungsfragen zu diskutieren.

Schlüsselwörter: Seniorenbildung – Seminar-Projekt – Medieneinsatz – explorative Studie

Abstract

The present article describes a seminar project of which the objective was to develop, implement and evaluate a workshop to test the Wii Console with senior citizens. In the course of this workshops' conceptual design two expert interviews were conducted to incorporate background information into the planning. The research design provided two workshops, one with a homogeneous group of senior citizens and one with a mixed group of senior citizens and grandchildren, which could be realized only partially. The two workshops were conducted and scientifically monitored. In the different phases of the workshops various data were collected by appropriate methods. Therefore the survey contains oral and written interviews, video supported participant observation as well as a final group discussion. Initially the result part of this article presents in detail the information provided by the participating senior citizens and in particular a presentation and explanation of the observational data. Finally, the potential of the use of the Wii Console in senior education and further research issues are discussed.

key words: senior education – seminar projekt – media use – exploratory survey

Inhalt

Vorwort	V
1 Einleitung: Hintergrund und Projekt-Idee	1
1.1 Aufbau des Arbeitsberichts	1
1.2 Konzept-Überlegungen	1
1.2.1 Entwicklung der Projekt-Idee	1
1.2.2 Überblick zum Theorie-Hintergrund	2
1.2.3 Entwicklung der Projekt-Ziele	4
2 Etappen der Projekt-Entwicklung	5
2.1 Gespräche mit Experten	5
2.2 Entwicklung eines Workshops	7
3 Durchführung und wissenschaftliche Begleitung	8
3.1 Ablauf des Workshops	8
3.2 Wissenschaftliche Begleitung	9
3.2.1 Schriftliche Befragung und Erwartungsabfrage	10
3.2.2 Videounterstützte teilnehmende Beobachtung	12
3.2.3 Reflexionsrunde / Abschlussgespräch	14
4 Auswertung und Ergebnisse des Projekts	14
4.1 Ergebniszusammenfassung der schriftlichen Befragung und Erwartungsabfrage	14
4.1.1 Ergebnisse Gruppe A (Vormittag)	15
4.1.2 Ergebnisse Gruppe B (Nachmittag)	16
4.1.3 Ergebniszusammenfassung der Erwartungsrunde	18
4.2 Beobachtungen während der Workshops	18
4.2.1 Gruppe A (Vormittag)	18
4.2.1.1 Workshop-Verlauf	18
4.2.1.2 Einordnung in die Beobachtungsraster des Beobachtungsprotokolls	20
4.2.2 Gruppe B (Nachmittag)	21
4.2.2.1 Workshop-Verlauf: Einstiegsphase	21
4.2.2.2 Workshop-Verlauf: Erprobungsphase	22
4.2.2.3 Workshop-Verlauf: Enkel und Senioren	23
4.2.2.4 Workshop-Verlauf: Balance-Board	24
4.2.2.5 Einordnung in die Beobachtungsraster des Beobachtungsprotokolls	25
4.2.2.6 Exkurs: Spielvorlieben	26
4.3 Reflexionsgespräche mit den Teilnehmern	27
5 Fazit zum Wii-Workshop	28
Literaturverzeichnis	32
Anhang	35

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abbildung 1: IQ-Tests im Altersverlauf	3
Abbildung 2: Workshop-Flyer	7
Abbildung 3: Untersuchungsdesign zum Wii-Workshop	9
Abbildung 4: Planung und Realisierung der Gruppenzusammensetzung	15
Tabelle 1: Übersicht zum Wii-Workshop-Konzept und dessen wissenschaftliche Begleitung	8
Tabelle 2: Aufbau des Fragebogens	11
Tabelle 3: Elemente des Beobachtungsschemas	13

Vorwort

Projekt-Seminar als Entstehungshintergrund

Der vorliegende Arbeitsbericht ist das Ergebnis eines studentischen Projekts, welches im Sommersemester 2009 im Rahmen meiner Veranstaltung „Medien und Bildung: Entwicklung multimedialer Lernumgebungen“ durchgeführt wurde. Bei dieser Veranstaltung handelte es sich um ein Projekt-Seminar für Master-Studierende, deren Aufgabe es war, eigenständig theoretische Konzepte (praktisch) anzuwenden. Die Projektarbeit wurde im Seminar begleitet und es gab grob folgende Vorgaben zu den Meilensteinen: Recherche und Fundierung, Entwicklung, Erprobung, Evaluation, Präsentation und Reflexion. Bei alledem sollte zudem eine Kooperation mit einem externen Partner erfolgen.

Projekt-Ansatz „Wii mit Senioren erproben“

Um den Einstieg zu erleichtern, hatte ich einen Pool an Projekt-Ideen und Praxis-Partnern organisiert. Den Studierenden bot dies die Möglichkeit, auf diese Angebote zurückzugreifen oder eigene Ideen und Kooperationen anzugehen. Eine Projekt-Idee trug den Titel „Wii mit Senioren erproben“ und stammte von Markus Marquard vom Zentrum für Allgemeine Wissenschaftliche Weiterbildung (ZAWiW) der Universität Ulm, mit dem ich bereits mehrfach im Bereich Medien und Senioren gemeinsame Seminare durchgeführt hatte.

Mit diesem Ansatz wird ein Trend aufgegriffen, denn zunehmend etablieren sich Computerspiele als „Kulturgut“¹ und nicht zuletzt deshalb ist zu überlegen, inwiefern dies für Senioren² relevant ist. Dies zeigt sich etwa an der „Wii Sports Bowling Seniorenmeisterschaft“, die von zwei Münchner Studenten initiiert wurde. Von selbigen Studenten wurden im Jahr 2008 55 Veranstaltungen durchgeführt, was großes Presse-Echo hervorrief, wie die fast 50 Einträge im Presse-Spiegel für 2008 und 2009 nahelegen³. Dies spiegelt sich auch in einem Bericht in der Zeitschrift „Der Spiegel“ (Ausgabe 13/2008, S. 90)⁴ wieder, denn dort wird darüber berichtet, dass u. a. Nintendo die sog. „Silver Gamer“ als Zielgruppe anvisieren möchte, wobei BECKER (2007) in ihrer Diplomarbeit noch kurz zuvor erwähnt hatte, dass Senioren bislang eine relativ geringe Nutzergruppe darstellten und kaum im Fokus der Computerspiele-Branche stünden.

Hinweise zum Arbeitsbericht

Die beiden Studentinnen Julia Röhrich und Mareike Schemmerling zeigten rasch Interesse an dieser Projekt-Idee und habe das Vorhaben engagiert sowie kompetent umgesetzt. Ihre Erfahrungen und Ergebnisse haben sie ausführlich in einer internen Projekt-Dokumentation als Seminar-Arbeit vorgelegt. Der nachfolgende Arbeitsbericht basiert weitgehend auf diesen Ausführungen, ich habe lediglich kleinere Struktur-Anpassungen sowie inhaltliche Ergänzungen vorgenommen, die theoretische Fundierung erweitert und die Formatierung angepasst. Aufschlussreich finde ich insbesondere die detaillierte Beschreibung der Erprobungssituation im Ergebnisteil, da hier „ungefiltert“ auch überraschende Entwicklungen geschildert und Schwierigkeiten offen gelegt werden.

Alexander Florian

¹ Dies geht aus einer Presse-Meldung vom 14.08.2008 des Deutschen Kulturrates hervor: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1371&rubrik=2> (Stand: 13.09.2009)

² Im Folgenden werden zur besseren Lesbarkeit nur die männlichen Formen verwendet. Sie schließen jedoch stets auch die weiblichen Formen ein. Sofern es möglich ist, werden geschlechtsneutrale Begriffe gewählt.

³ Projekt-Informationen online unter: <http://www.wii-senioren.de/index.php?site=projekt> (Stand: 13.09.2009)

⁴ Online: <http://wissen.spiegel.de/wissen/dokument/51/19/dokument.html?id=56299115> (Stand: 11.09.2009)

1 Einleitung: Hintergrund und Projekt-Idee

1.1 Aufbau des Arbeitsberichts

Im Rahmen des Projekt-Seminars „Entwicklung multimedialer Lernumgebungen“ an der Universität Augsburg wurden wir⁵ im Sommersemester 2009 vor die Aufgabe gestellt, in Kooperation mit dem ZAWiW der Universität Ulm, ein Pilotprojekt unter dem Namen „Wii mit Senioren erproben“ durchzuführen.

Im Folgenden werden zunächst Konzept-Überlegungen dargestellt, die neben der Entwicklung von Projekt-Idee (siehe Punkt 1.2.1) und Projekt-Zielen (siehe Punkt 1.2.3) einen kompakten theoretischen Überblick (siehe Punkt 1.2.2) enthalten. Im zweiten Gliederungspunkt wird der Arbeitsprozess der Projekt-Entwicklung beschrieben. Als Ausgangspunkt führten wir ein Expertengespräch mit einer Psychologin des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) in Ulm und unterhielten uns mit Vertretern unserer Projekt-Zielgruppe: den Senioren (siehe Punkt 2.1). Unterstützt durch die in den Gesprächen gewonnenen Informationen konnten wir eine Praxiseinheit entwickeln, bei der Senioren in Kleingruppen die Möglichkeit haben sollten, die Videospielkonsole „Wii“ von Nintendo⁶ einmal auszuprobieren (siehe Punkt 2.2). Unter Punkt 3 werden die Durchführung der Praxiseinheit, die als Workshop konzipiert wurde (siehe Punkt 3.1), sowie das Design der wissenschaftlichen Begleitung (siehe Punkt 3.2) ausgeführt. Im vierten Teil dieser Arbeit werden die Auswertungsergebnisse der Erwartungsrunde und des Fragebogens (siehe Punkt 4.1), sowie der Beobachtung (siehe Punkt 4.2) und der Abschlussreflexion (siehe Punkt 4.3) dargestellt. Abschließend werden in einem Fazit nochmals die wesentlichen Ergebnisse zusammengefasst und weiterführende Überlegungen diskutiert (siehe Punkt 5).

1.2 Konzept-Überlegungen

1.2.1 Entwicklung der Projekt-Idee

Ausgangspunkt dieses Vorhabens war eine Kooperation des Instituts für Medien und Bildungstechnologie (imb) der Universität Augsburg mit dem ZAWiW der Universität Ulm. Der Kooperation war ein EU-Projektantrag des ZAWiW unter dem Titel „Silvergamers“ mit dem Schwerpunkt „Lebenslanges Lernen“ vorausgegangen. Unser Projekt ist als explorative Vorarbeit für eine potenziell breiter angelegte Studie zum Thema „Wii und Senioren“ konzipiert, bei der das mögliche Potenzial der Videospielkonsole „Wii“ von Nintendo in der Weiterbildung und der Seniorenarbeit im Fokus stehen soll. In Absprache mit unserem Projekt-Partner, einem Mitarbeiter des ZAWiW in Ulm, stellten wir Überlegungen zu einem möglichen Rahmen für ein solches Projekt an. Nach eigenen Überlegungen, einer Literaturrecherche zum Thema und Absprachen mit dem Dozenten Alexander Florian sowie dem Projekt-Partner Markus Marquard, generierten wir im Mai 2009 einige Fragestellungen bzw. Vorüberlegungen, denen man im Rahmen eines derartigen Projekts nachgehen könnte. Aufgrund unseres explorativen Vorgehens können die Fragen allerdings nicht erschöpfend behandelt werden. Vielmehr dienen sie uns als Hilfestellung zu einer persönlichen Projekt-Zielformulierung und können als Ausblick für weitere Forschungsvorhaben verstanden werden. Für unser Vorgehen waren folgende Fragen zielführend:

⁵ Im Bericht sind mit „wir“ die beiden Studentinnen Julia Röhrich und Mareike Schemmerling gemeint.

⁶ Nähere Informationen zu der Videospielkonsole „Wii“ von Nintendo, URL: <http://de.wii.com/>

- Inwieweit können Computerspiele zur E-Inclusion bzw. zur Überwindung der „digitalen Kluft“ beitragen?
- Inwieweit kann zum selbstbestimmten Umgang mit der Wii-Konsole motiviert werden?
- Inwieweit können Vorurteile gegenüber den Neuen Medien mit dem Wii-Spielen abgebaut werden?
- Ist über Computerspiele wie „Wii-Sports“ oder „Wii-Fit“ ein generationenübergreifender Austausch möglich?
- Inwiefern können Computerspiele wie beispielsweise „Wii Sports“ oder „Wii Fit“ zur Gesundheitsprävention eingesetzt werden?
- Können durch das gemeinsame Spielen von Wii-Spielen Gruppenbildungsprozesse initiiert werden?

Im abschließenden Fazit sollen diese Ausgangsfragen nochmals aufgegriffen und auf Basis der erlangten Erfahrungen diskutiert werden (siehe Punkt 5).

1.2.2 Überblick zum Theorie-Hintergrund

Demographische Entwicklung und Lebenslanges Lernen

Betrachtet man die Trends der gesellschaftlichen Entwicklung in Deutschland, ist das Thema demografische Alterung bzw. demografischer Wandel von zentraler Bedeutung (z. B. SACHVERSTÄNDIGENKOMMISSION ALTENBERICHT, 2005). Durch Geburtenrückgang und eine gestiegene Lebenserwartung erreichen immer mehr Menschen ein hohes bis sehr hohes Lebensalter. So lag im Jahre 2006 die durchschnittliche Lebenserwartung für Frauen bei 82 Jahren, für Männer bei 77 Jahren (GRÜNHEID, 2008, S. 9). Durch den demografischen Wandel in Deutschland, aber auch in anderen europäischen Ländern, verändern sich gesellschaftliche Strukturen, neue Herausforderungen treten auf und die Bedeutung der Bildung im Lebenslauf wird neu diskutiert (u. a. KADE, 2007; ANDING, 2003; BECKER, VEELKEN & WALLRAVEN, 2000). Aufgaben und Ziele der Weiterbildung sind von diesem Veränderungsprozess eingeschlossen (z. B. FRIEBE & JANA-TRÖLLER, 2008 oder KRUSE, 2008). Wo früher überwiegend lineare Prozesse, wie Ausbildung, Berufstätigkeit und anschließender Ruhestand, die Lebensläufe dominierten, sind diskontinuierliche Lebensverläufe heute immer weiter verbreitet. Lebenslangem Lernen wird bei dieser Veränderung der Gesellschaftsstruktur ein hoher Stellenwert beigemessen und ist als eine zentrale Herausforderung in Erwerbsleben und Alltag sowie in der nachberuflichen Zeitspanne anzusehen. Diese Anpassung des Lernens an verschiedene Stufen des Alterns bedingt auch ein differenziertes Bildungs- und Weiterbildungsangebot, welches gerade Menschen in einem höheren Lebensalter adäquat abholen muss. So fordert etwa die Bund-Länder-Kommission (BLK) in der Strategie für Lebenslanges Lernen in der Bundesrepublik Deutschland den Abbau altersspezifischer Barrieren, um einen chancengerechter Zugang zu lebenslangem Lernen für ältere Menschen zu ermöglichen (BLK, 2004, S. 7).

Lern- und Leistungsfähigkeit im höheren Erwachsenenalter

Von einer generellen Verschlechterung der Lernfähigkeit mit zunehmendem Alter kann nicht ausgegangen werden. Vielmehr verändert sich das Lernverhalten bezüglich bestimmter Faktoren und Inhalte: Die Lerngeschwindigkeit verringert sich im Alter, doch durch das langsamere Lernen steigert sich die Genauigkeit. Zudem schafft das größere Erfahrungswissen eine bessere Vernetzung mit schon bestehendem Wissen (SPITZER, 2003). Die Intelligenz als Ganzes nimmt im Alter nicht ab, eher verschlechtert sich die Funktion bestimmter kognitiver Berei-

che (z. B. KRUSE & RUDINGER, 1997). Die fluide Intelligenz, darunter fallen die Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit, der Gedächtnisabruf, der Wechsel zwischen Aufgaben, Doppelaufgaben sowie Neuorientierung und Kombinationsfähigkeit, nehmen mit zunehmendem Alter ab. Das linke Diagramm a in Abbildung 1 verdeutlicht den Abbau, der mit zunehmendem Alter in allen Bereichen stattfindet – außer bei verbalen und numerischen Fähigkeiten. Das rechte Diagramm b in Abbildung 1 zeigt den longitudinalen Abbau, der ab einem Alter von 55 Jahren in allen Bereichen festzustellen ist. Rapider und schneller schreitet der Abbau jedoch ab einem Alter von 67 Jahren voran.

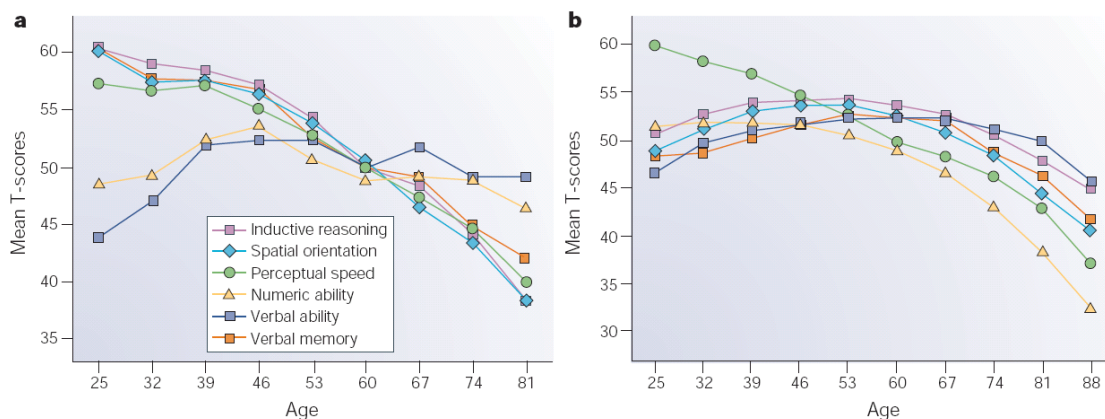


Figure 1 | **Cross-sectional and longitudinal estimates of age-related change in cognition.** **a** | Cross-sectional data from the Seattle Longitudinal Study. Declines are evident in all domains, with the exception of preserved verbal and numeric ability. **b** | Seven-year longitudinal data from the same study. Declines are evident in all domains after age 55, with only processing speed displaying declines before 55. Reproduced, with permission, from REF. 5 © (1996) Cambridge University Press.

Abbildung 1: IQ-Tests im Altersverlauf⁷

Demgegenüber sind Funktionsbereiche, die unter der kristallinen Intelligenz subsummiert werden (z.B. soziale Erfahrung, übungsabhängiges Sprachwissen, kulturelles Wissen sowie Urteilsvermögen), nur geringen oder unmerklichen Funktionseinbußen unterworfen (KADE, 2007, S.45). Zudem zeigt die Gruppe der Menschen in einem höheren Alter eine sehr große kognitive Leistungsvarianz, was auch darauf zurückzuführen ist, dass es sich bei der Gruppe der älteren Menschen (oftmals mit 50+ bezeichnet) nicht um eine homogene Gruppe handelt. Die Älteren unterscheiden sich u. a. stark nach Alter, Geschlecht, Gesundheitszustand, Bildungsstand, sozialer und beruflicher Lage, Mobilität, Lebensumfeld- und Lebenserfahrungen, Zeit sowie Kompetenzen und Interessen (u. a. LEHR, 2007 oder STADELHOFFER & MARQUARD, 2004, S.10).

Ansatzpunkte für das Projekt-Vorhaben

Dem Training wird beim Lernen im höheren Lebensalter eine zentrale Funktion beigemessen. Werden geistige Fähigkeiten kontinuierlich trainiert, kann auch im hohen Alter viel von der Lern- und Leistungsfähigkeit erhalten werden, zumal darüber hinaus diverse Kompensationsstrategien existieren, um die nachlassende fluide Intelligenz auszugleichen (z. B. KLIEGL & MAYR, 1997). Ganz nach dem Prinzip „Use it or loose it“ kann eine intensive langjährige kognitive anspruchsvolle Aktivität in Alltag und Beruf die kognitive Kompetenz fördern und den kognitiven Abbau verringern. Dasselbe Phänomen kann auch bei motorischen Fähigkeiten beobachtet werden. Eine Möglichkeit, diese unterschiedlichen Bereiche zu trainieren oder zu aktivieren stellen Computer- bzw. Videospiele hinsichtlich ihres lernförderlichen Potenzials und deren Verwendung im pädagogischen Kontext dar (z. B. ADLER, 2008; FROMME, JÖRISSEN

⁷ Abbildungen und Untertitel aus: HEDDEN & GABRIELI (2004, S. 88).

& UNGER, 2008; GEBEL, GURT & WAGNER, 2005; KRAAM, 2004). So lassen sich durchaus vereinzelt Berichte zum Thema Senioren und Computerspiele finden, worin diverse förderliche Effekte, etwa kognitiver, emotionaler, sozialer oder motorischer Art, beschrieben werden (BASAK, BOOT, VOSS & KRAMER, 2008; GRUNAU & BEWILOGUA, 1999). Ergänzend wäre in Anlehnung an KIMPELER, GEORGIEFF & REVERMANN (2007, S. 93f) zu überlegen, die noch kaum vorhandenen E-Learning-Angebote mit spielerischen Elementen (z. B. Gedächtnistraining) für Senioren auszubauen.

Allerdings gibt es wenig empirische Belege zur Computerspiel-Nutzung von Senioren, bisweilen gelten bereits Personen mit Mitte oder Ende 30 Jahren als „ältere Computerspieler“, wie anhand eines Auswahlkriteriums für eine explorative Interview-Studie von GRÜNINGER, QUANDT & WIMMER (2009, S. 114) deutlich wird: „Für die 1970er Jahrgänge gehörten Video- und Computergames bereits in der Kindheit zum (zumindest potenziell verfügbaren) Medienrepertoire, für die Älteren eben nicht; [...]“. Auch wenn kaum repräsentative Erhebungen zu Computerspielen vorliegen, so kann WOLLING (2009, S. 88f) anhand eines Datensatzes der Allensbacher Computer- und Technikanalyse in der Gruppe der 50-64jährigen für 2005 einen Spieler-Anteil von 17 Prozent ausmachen, wobei sich die Spieler breitflächig über die Gesellschaft verteilen⁸. Darüber hinaus machen vereinzelt Studien deutlich, dass Computerspiele von Erwachsenen (HOFFMANN & WAGNER, 1995) sowie von Senioren (DOGRUEL, 2008; RÖHR, 1999) als mögliche Option zur Freizeitgestaltung angesehen werden.

Vor dem skizzierten Hintergrund dieser unterschiedlichen Aspekte in der Diskussion um Altenbildung und Medien entwickelten wir die Ziele für das Projekt „Wii mit Senioren erproben“ in Kooperation mit dem ZAWiW der Universität Ulm.

1.2.3 Entwicklung der Projekt-Ziele

Mehrere Ziel-Ebenen bei explorativer Herangehensweise

Die Leitfragen aus Punkt 1.2.1 waren für unsere persönliche Zielsetzung im Projekt ausschlaggebend, ebenso wie die Informationen aus der rezipierten Literatur. Wir wollten im Rahmen dieses Pilotprojekts die Entwicklung einer Projekteinheit für Senioren vorantreiben, die vielerorts unkompliziert eingesetzt werden kann. Zudem könnte die Projektarbeit die Vorarbeit für eine breiter angelegte Studie sein. Es sollte sich hierbei erstens um eine Projektform handeln, die sowohl die *kognitiven als auch die motorischen Fähigkeiten* von Senioren zu fördern vermag, da aus der Literatur ersichtlich wurde, dass das Training und das aktive Nutzen der vorhandenen Fähigkeiten bei älteren Menschen bedeutsam ist. Im Rahmen dieses Pilotprojekts kann es sich dabei jedoch nicht um repräsentative Ergebnisse handeln, da Veränderungen der motorischen und kognitiven Leistungen nur mittels Langzeitstudien adäquat zu erfassen sind. Für den Rahmen unseres Projekts erschien uns zudem die *soziale Dimension des Lernens* besonders relevant, da wir diese am ehesten in einem solchen Kurz-Projekt ergebnisorientiert betrachten konnten. Mit unserem Konzept wollten wir zweitens versuchen, Gruppenbildungsprozesse bei den teilnehmenden Senioren zu unterstützen, indem eine gemeinsame Spielsituation produziert wurde.

Aufgrund des sehr offenen Zugangs zu der Thematik erschien es uns weniger sinnvoll der Testgruppe eine vorgefertigte Praxiseinheit zu präsentieren. Vielmehr wollten wir gemeinsam mit den Probanden überlegen, in welcher Form man die Spielkonsole Wii in die Seniorenar-

⁸ Zum Vergleich: Bei Kindern und Jugendlichen geben rund 70% der in den Studien KIM 2008 (<http://www.mpfs.de/index.php?id=133>) und JIM 2008 (<http://www.mpfs.de/index.php?id=117>) Befragten an, zumindest selten Computer- oder Videospiele zu nutzen.

beit einbinden kann, wo die Chancen und Grenzen derartiger Projekte liegen und auf welche Schwierigkeiten man vermutlich stoßen wird.

Interesse wecken und intergenerationelle Prozesse anstoßen

Desweiteren war uns wichtig, das generelle Interesse an Neuen Medien durch ein derartiges Projekt zu wecken und somit zu einer Überwindung der digitalen Kluft beizutragen. Dieser spielerische Ansatz erschien uns im Hinblick auf das Alter der Zielgruppe interessant. Der Gedanke des gemeinsamen Spielens führte uns zu unserem dritten Projekt-Ziel: Mit Wii-Projekten die *Überwindung altersbedingter Barrieren zwischen verschiedenen Generationen* voranzutreiben. Dafür überlegten wir uns, die Nachmittagsgruppe gemischt aus Enkeln bzw. Kindern und Großeltern zusammenzusetzen, um die dabei ablaufenden Prozesse zu beobachten. Eventuell wäre das Spiel mit der Konsole „Wii“ ein Zwischenschritt, zwischen Computerspiel und „echtem Spiel“, auf das sich Großeltern und Enkeln einigen könnten und welches die Medienkompetenz beider Gruppen im optimalen Fall fördern würde.

2 Etappen der Projekt-Entwicklung

Im Folgenden wird der Arbeitsprozess der Projekt-Entwicklung dargestellt. Zunächst werden die Expertengespräche beschrieben, die wir in Ulm im Vorfeld der Projekt-Durchführung führten (siehe Punkt 2.1). Ebenfalls Teil dieses Punktes ist die Klärung organisatorischer Rahmenbedingungen mit den Kooperationspartnern. Im Anschluss daran wird die Entwicklung der Praxiseinheit erläutert (siehe Punkt 2.2).

2.1 Gespräche mit Experten

Angaben zu den Gesprächsterminen

Am 4. Juni 2009 fanden die Expertengespräche sowie ein Treffen mit dem Projekt-Partner Markus Marquard in Ulm statt. Wir führten ein Leitfadeninterview mit Dorothee Reiners, einer wissenschaftlichen Mitarbeiterin am Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL)⁹ sowie ein Gespräch mit Edith Randecker und Joachim Cremer vom Senioren-Treff Internet und Computer (STIC) des Generationentreffs Ulm / Neu Ulm e.V. Auch konnten wir die Rahmenbedingungen in Absprache mit unserem Kooperationspartner Markus Marquard sowie den Senioren klären.

Leitfragen im ZNL-Gespräch

Die Diplompsychologin Dorothee Reiners ist seit 2007 wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Projekt-Gruppe „Lernen und Altern“ am ZNL. Aufgrund ihres Forschungsgebietes lag der Fokus des Leitfadeninterviews auf „Kognition“ bzw. „kognitiver Entwicklung“. Folgende Leitfragen stellten wir im Gespräch:

- Betrachtet man die motorische und kognitive Entwicklung Älterer, lassen sich verschiedene Stadien kognitiver und motorischer Fähigkeiten clustern bzw. beschreiben oder einteilen?
- Gibt es ein Stadium, in dem sich Kinder und ältere Menschen von der kognitiven Verarbeitungsweise ähnlich sind? Wenn ja, welches und warum?

⁹ Das Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) mit Sitz in Ulm beschäftigt sich mit kognitiv-neurowissenschaftlicher Grundlagenforschung zu Lernprozessen, anwendungsorientierter Forschung an Schulen und Bildungseinrichtungen sowie mit der Weiterbildung von Lehrenden. Forschungsschwerpunkte bzw. Projekte sind beispielsweise Lese- und Rechtschreiberwerb und Sprachentwicklung, Emotionen und Lernen, Gedächtnis, Bewegung und Lernen sowie Lernen und Altern.

- Unter welchen Bedingungen könnte man mit einem derartigen Projekt langfristige bzw. nachhaltige Lerneffekte erzielen? Welche, kognitive und motorische?
- Worauf muss man Ihrer Erfahrung nach bei der Ausarbeitung des Workshops bzw. des Workshop-Konzepts achten, um die Senioren kognitiv optimal abzuholen?
- Mit welchen Hemmungen bzw. welcher Hemmschwelle muss man bei der Zielgruppe rechnen? Wie geht man damit um?

Ergebnisse aus dem ZNL-Gespräch

Die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Gespräch mit Dorothee Reiners waren Folgende: Die individuelle Varianz steigt mit zunehmendem Alter enorm an, weshalb sich keine „typischen“ Senioren nach Alter zusammenfassen lassen. Die kognitiven und motorischen Fähigkeiten stehen im fortgeschrittenen Lebensalter in einem engen Zusammenhang mit deren Förderung (siehe Punkt 1.2.2). Den Erläuterungen der Diplompyschologin zufolge sollte der Fokus des Projekts auf der sozialen Interaktion und gegebenenfalls auf dem generationenübergreifenden Charakter liegen. Wichtig erschien es ihr zu beachten, dass ältere Menschen neue Dinge – wie in unserem Fall das Wii-Spielen oder auch die Wii-Konsole – erst einmal in Ruhe betrachten bzw. beobachten möchten, bevor sie selbst aktiv werden. Der Workshop sollte diese Zwanglosigkeit aufgreifen, um keinen (sozialen) Leistungsdruck aufzubauen.

Bezüglich des Lerncharakters des Projekts fasste sie zusammen, dass Lernen durchaus stattfinden kann, wenn es zu einer Aktivierung der Teilnehmer kommt, das Projekt „Anschlussfähigkeit“ und eine persönliche Bedeutung für die Teilnehmer besitzt. Im besten Fall kann das neu zu Lernende in einen Kontext mit dem schon bestehenden Wissen gebracht werden. Darüber hinaus sollte die Atmosphäre von den Senioren als angenehm und zwanglos wahrgenommen werden.

Ergebnisse aus dem Senioren-Gespräch

Das Expertengespräch mit Edith Randecker und Joachim Cremer erwies sich als sinnvoll, um ihre Sichtweise als Senioren einzuholen, die einerseits bereits starkes Interesse an Medientechnik und -technologie aufweisen und andererseits selbst als Kursleiter aktiv in der Seniorenbildung tätig sind. Besonders wertvoll waren in diesem Kontext Aussagen über die Potenziale und Schwierigkeiten, die nach Erläuterung unseres Vorhabens von den Senioren angebracht wurden. Sie erklärten beispielsweise, dass eine vorgeschobene Informationsveranstaltung für neue Kursangebote im Allgemeinen durchaus sinnvoll, für unseren Kontext jedoch keinesfalls notwendig sei. Eine Dreigliederung des Workshops in eine Probierphase zu Beginn, eine Wettbewerbsphase im zweiten Schritt und als letzten Workshopteil die Möglichkeit zur Information über die Konsole Wii (Anschaffungskosten, Ausstattung etc.), erschien ihnen praktikabel. In diesem Zusammenhang betonten sie jedoch, dass eine flexible Handhabung und viel Spielraum bei der Durchführung des Workshops wichtig seien. Notwendig erschien es aus ihrer Perspektive, den Teilnehmern ausreichend Zeit zum Probieren und für Ruhephasen einzuräumen. Bei einem Projekt-Umfang von drei bis vier Stunden wären ihren Ausführungen zufolge eine angemessene Einarbeitungsphase und erste Erfolgserlebnisse möglich. Ihr besonderes Interesse galt dem Wii-Balance-Board, welches sich nach Meinung der Senioren gut zur Fallprävention eignen würde. In diesem Zusammenhang verdeutlichten sie auch, dass während der Praxisphase auf ein angemessenes Maß an sportlicher Betätigung zu achten sei, da sonst die Gefahr der Überanstrengung bestehe.

Klärung der organisatorischen Rahmenbedingungen

Im persönlichen Gespräch konnten wir mit unserem Kooperationspartner Markus Marquard und den Senioren grundlegende organisatorische Fragen klären. So legten wir gemeinsam fest, dass der Wii-Workshop am 25. Juni 2009 im Generationentreff Ulm / Neu Ulm e.V. (kurz: Generationentreff Ulm) stattfinden soll. Vormittags sollte eine Seniorengruppe mit acht Personen (Gruppe A: 10.00-13.00 Uhr) teilnehmen, nachmittags eine gemischte Gruppe mit vier Senioren und vier Enkeln oder anderen Kindern (Gruppe B: 14.00-17.00 Uhr). Die Anmeldung und Werbung für die Veranstaltung lief über Joachim Cremer oder Edith Randecker des STIC-Teams. Die technische Infrastruktur für den Workshop (Spielkonsole Wii, Beamer, Spiele etc.) wurde von Markus Marquard gestellt, wohingegen wir uns um alle technischen Geräte für die Datenerhebung (Kamera, Audio-Aufnahmegerät etc.) kümmerten.

2.2 Entwicklung eines Workshops

Projektorientierter Ansatz

Mit den Informationen, welche wir aus den geschilderten Expertengesprächen gewonnen hatten (siehe Punkt 2.1), sowie der Klärung und Festlegung der zeitlichen Rahmenbedingungen konnten wir eine Praxiseinheit bzw. einen Workshop konzipieren, in dem unsere Projekt-Ziele und theoretischen Überlegungen mit einfließen konnten. Wie schon erläutert hat das Projekt einen stark explorativen Charakter, weswegen statt einer akribischen Zeitplanung viel Raum zum Ausprobieren und Beobachten während des Workshops eingeplant wurde. Zudem sollte uns die Praxisphase Datenmaterial liefern, welches wir hinsichtlich unserer anfänglichen Überlegungen auswerten wollten (siehe Kapitel 4).

Konzept des Workshops

Wir konzipierten den Workshop und stellten in diesem Zug methodische Überlegungen zur wissenschaftlichen Begleitung des Workshops¹⁰ an. Wir entwarfen einen groben Ablaufplan, der flexibel zu handhaben war, um den explorativen Charakter sicherzustellen (siehe Tabelle 1). Der Zeitrahmen sollte uns als Richtlinie dienen und wurde nicht in dieser Form an die Senioren weitergegeben, um keinen Zeitdruck aufzubauen. Zudem überlegten wir uns die Aktivitäten für diesen Zeitraum sowie die Zielsetzung der jeweiligen Aktivität. In der Spalte Methode sind die für den jeweiligen Workshop-Teil angewendete Methode bzw. die Instrumente aufgeführt. Eine ausführlichere Beschreibung der einzelnen Instrumente findet sich unter Punkt 3.2.



Akquise von Workshop-Teilnehmern

Für die Anwerbung der Workshop-Teilnehmer entwickelten wir einen Flyer, den die Senioren im Generationentreff Ulm ausgeben konnten (siehe Abbildung 2)¹¹. Der Flyer sollte die wichtigsten Informationen zu dem Workshop und der zugrundeliegenden Idee beinhalten – ohne die Zielgruppe jedoch zu überfordern. Mit einem Bild auf dem Handzettel sollte ein visueller Anreiz geschaffen werden. Die plakative Überschrift sollte ebenfalls als Aufmerksamkeitsmagnet wirken.

Abbildung 2: Workshop-Flyer

¹⁰ Wir führten zwei Workshops durch, einen am Vormittag (10.00 bis 13.00 Uhr), den anderen am Nachmittag (14.00 bis 17.00 Uhr). Da beide Workshops nach demselben Muster durchgeführt wurden, wird im Folgenden von dem Workshop in der Einzahl gesprochen.

¹¹ Der Flyer findet sich im digitalen Anhang dieses Arbeitsberichts.

Tabelle 1: Übersicht zum Wii-Workshop-Konzept und dessen wissenschaftliche Begleitung

Zeitraumen	Aktivität	Zielsetzung	Methode
10 Minuten	Ausfüllen des Fragebogens	Erhebung von Hintergrundinformationen vor Workshop-Beginn	Schriftliche Befragung (ca. 15 Fragen)
15 Minuten	Vorstellungsrunde	Gegenseitiges Kennenlernen, Abfragen der Erwartungen bei den Teilnehmern	Erwartungen im Gespräch abfragen
5 Minuten	Vorstellung des Workshops	Überblick über den Ablauf und die Zielsetzung der Veranstaltung	Videounterstützte teilnehmende Beobachtung mit Beobachtungsprotokoll
15 Minuten	Einführung in die Wii-Spielkonsole	Einleiten der Praxisphase und Vorstellen des Spielgeräts sowie dessen Funktionen	
100 Minuten	Aktive Workshop-Phase (flexible Pausengestaltung)	Raum für individuelle Erfahrungen mit verschiedenen Wii-Spielen (Konsole, Board)	
35 Minuten	Gespräch und Diskussion über den Workshop	Chancen und Grenzen der Wii-Konsole aus Sicht der Senioren	„Gruppendiskussion“ / Reflexionsgespräch

3 Durchführung und wissenschaftliche Begleitung

Dieser Abschnitt geht auf die Durchführung der Wii-Workshops sowie dessen wissenschaftliche Begleitung ein. Unter Punkt 3.1 wird der Ablauf der Workshops beschrieben. Zunächst werden die „Versuchsgruppen“ vorgestellt und nachfolgend wird die wissenschaftliche Begleitung während des Workshops erläutert (siehe Punkt 3.2).

3.1 Ablauf des Workshops

Etappen des Workshops

Das Seminar-Projekt diente nicht zur Vorstellung einer ausgereiften Workshop-Idee, sondern vielmehr als Pilot-Workshop, also als Vorstudie zur Entwicklung späterer Workshop-Konzepte. Aus diesem Grund nahmen wissenschaftliche Erhebungen einen Großteil unserer Arbeit ein. Die Teilnahme an den Workshops war freiwillig und ein kostenloses Angebot für alle Senioren, die den Generationentreff in Ulm frequentieren. Vor Workshop-Beginn baute Markus Marquard die nötige Technik auf und machte uns mit der Konsole sowie dem Spiel-procedere vertraut.

Der Praxisworkshop gestaltete sich wie folgt: Die Teilnehmer wurden von der Workshop-Leiterin begrüßt und über die Rahmenbedingungen des Pilotprojekts aufgeklärt. Anschließend wurde der Fragebogen für die Vorabbefragung ausgehändigt und ausgefüllt. Es folgte eine Einführungsrunde, in der wir uns noch einmal ausführlich vorstellten. Die Teilnehmer erklärten ihre Beweggründe für die Teilnahme am Workshop, ihre bisherigen Erfahrungen sowie ihre Erwartungen an die Veranstaltung. In der nächsten Phase wurde den Teilnehmer die Wii-Konsole vorgestellt. Gemeinsam wurden die verschiedenen Funktionsweisen des Controllers und des Geräts erkundet, erläutert und ausprobiert. Anschließend folgte die aktive Spielphase des Workshops, in der die Senioren sich in verschiedenen Spielen ausprobieren konnten. Die letzten 30 Minuten des Workshops wurden auf das veranschlagte Gruppengespräch verwendet, in dem die Erfahrungen der Teilnehmer aus dem Workshop zusammengetragen und reflektiert werden sollten.

Wissenschaftliche Begleitung bzw. Datenerhebung im Workshop

Im Workshop-Verlauf wurden verschiedene Daten in folgender Reihenfolge erfasst (zur Erläuterung der Methodik siehe Punkt 3.2): In beiden Workshop-Gruppen wurden die Teilnehmer zunächst schriftlich befragt, anschließend wurde eine Erwartungsrunde abgehalten. Während der Praxisphase, bzw. dem Ausprobieren der Wii-Konsole ließen wir mit der Zustimmung der Teilnehmer eine fest installierte Videokamera im Hintergrund laufen. Zudem fertigten wir in jedem Workshop ein Protokoll an, indem wir die Beobachtungen schriftlich fixierten und parallel Kategorien zuordneten. In einem Reflexionsgespräch sprachen wir mit den Teilnehmern über Chancen, Grenzen und Möglichkeiten eines Wii-Workshops bzw. eines Wii-Kursangebots.

Geplanter „Versuchsaufbau“

Unser ursprüngliches Versuchsdesign sah zwei Gruppen á acht Personen vor – eine reine Seniorengruppe am Vormittag und eine mit je vier Enkeln oder anderen Kindern und vier Senioren am Nachmittag. In der Nachmittagsgruppe sollte der Fokus insbesondere auf der Interaktion der Generationen, in der Vormittagsgruppe hingegen auf der Interaktion der Senioren untereinander liegen. Auf dem Werbeflyer hatten wir die möglichen Gruppen sowie die erforderliche Anzahl der Teilnehmer vermerkt. Da die Werbung und Anmeldung für die Workshops von den Senioren des STIC-Teams organisiert wurden und diese keinerlei Komplikationen kommunizierten, vertrauten wir auf den reibungslosen Ablauf. Erst vor Ort wurden uns Schwierigkeiten mitgeteilt. So bestand die Vormittagsgruppe aus drei hochmotivierten Senioren, die als Multiplikatoren betrachtet werden können. Für den Nachmittag wurden weitere Mitglieder des STIC-Teams erwartet – insgesamt etwa 15 Senioren. Eine Großmutter würde außerdem mit ihren beiden Enkeln teilnehmen. Wir standen also vor der Herausforderung, am Workshop-Tag spontan zwei ausgesprochen verschiedene Gruppen mit unserem Konzept abzudecken.

3.2 Wissenschaftliche Begleitung



Abbildung 3: Untersuchungsdesign zum Wii-Workshop

Elemente des Untersuchungsdesigns

Die wissenschaftliche Begleitung lässt sich anhand des in Abbildung 3 dargestellten Untersuchungsdesigns mit vier Erhebungszeitpunkten und -methoden charakterisieren. Im Vorfeld fanden Experten-Gespräche statt, um Informationen für die Workshop-Konzeption zu erlangen (siehe Punkt 2.1).

Bei der Durchführung des Workshops wurden mit Beginn, Verlauf und Ende drei Zeitpunkte gewählt, um weitere Daten zu gewinnen. Im Sinne einer Triangulation wurden hierbei mit jeweils adäquaten Methoden für die unterschiedlichen Datenquellen gearbeitet. Dies wird nachfolgend näher erläutert.

3.2.1 Schriftliche Befragung und Erwartungsabfrage

Überlegungen zur Zielsetzung

Zunächst wurden Überlegungen angestellt, um die Zielsetzung einer schriftlichen Befragung zu klären. Um die während des Workshops gewonnenen Daten einordnen zu können, wurden einige Kernmerkmale der Teilnehmer mit Hilfe eines Fragebogens festgehalten. Schnell wurde deutlich, dass hiermit primär Hintergrundinformationen erhoben werden sollten, die in Zusammenschau mit den Ergebnissen der anderen Methoden betrachtet werden können. Ergänzend wurde eine mündliche Erwartungsabfrage durchgeführt (siehe unten).

Wie alt die Senioren sind, welche Voraussetzungen und welche „Geschichte“ sie mitbringen, waren zielführende Gedanken bei der Fragebogen-Erstellung. Obwohl der biographische Aspekt nur begrenzt über ein Abfragen von Beruf, sozialem Umfeld oder langjährigen Vereinsaktivitäten erhoben werden kann, lässt sich anhand dieser Informationen ein basales Bild der Teilnehmer zeichnen. Sind sie eher sportlich aktiv und in ein funktionierendes soziales Netz eingebunden, oder sind sie eher passiv und auf sich selbst gestellt? Da die Workshop-Gruppe größtenteils aus Senioren bestand, die im Generationentreff in Ulm und speziell im dort angesiedelten STIC-Team (Senioren Treff Internet und Computer) aktiv sind, konnte man von einer gewissen Vorerfahrung mit digitalen Medien ausgehen. Zudem ging der Fragebogen der Nachmittagsgruppe (Senioren und Enkel als gemischte Gruppe) gesondert auf die Kontakthäufigkeit der Senioren mit ihren Enkeln ein. Dieser Zusatz sollte den Untersuchungsschwerpunkt „Soziale Interaktion zwischen Enkeln und Großeltern“ und die damit verbundenen generationenübergreifenden Potentiale des Wii-Spielens aufgreifen.

Gestaltung des Fragebogens und Erwartungsabfrage

Bei alledem sollte der Fragebogen eng auf die Zielgruppe „Senioren“ abgestimmt werden, vor allem im Hinblick auf die formale Gestaltung des Fragebogens. Er wurde aufgrund der besseren Lesbarkeit einseitig sowie in Schriftgröße 14pt gedruckt und minimalistisch gestaltet, um Verwirrung bei den Befragten zu verhindern. Links unten finden sich das Logo der Universität Augsburg sowie das Logo des Instituts für Medien und Bildungstechnologie an der Universität Augsburg.

In der Einführung vor Ausgabe des Fragebogens stellten sich die Workshop-Leiterinnen vor und erläuterten den Zweck der Erhebung. Auch wurde noch einmal auf den ausschließlich wissenschaftlichen Verwendungszweck hingewiesen. Die Dauer zum Ausfüllen des Fragebogens sollte zehn Minuten nicht überschreiten, um nicht bereits zu Beginn des Workshops Aufmerksamkeitsverlust oder Lustlosigkeit zu verursachen. Deshalb fragten wir zusätzlich vor Beginn der eigentlichen Praxisphase die Erwartungen der Teilnehmer sowie deren Einstellung zum Workshop in einem mündlichen Gespräch ab. Dieses Gespräch wurde mit Zustimmung der Senioren als Tonaufnahme aufgezeichnet.

Struktur und Aufbau des Fragebogens

Zu Beginn des Fragebogens¹² steht ein motivierender Einstiegstext, der die Senioren in zwei bis drei Sätzen über die wissenschaftliche Intention, die Anonymität sowie den Datenschutz informiert (siehe Anhang). Der Einstiegstext ist bewusst kurz gehalten, um die Geduld und die Aufnahmefähigkeit der Senioren zu Anfang nicht übermäßig zu strapazieren. Der Fragebogen ist in vier, bzw. bei den Bögen für die Senioren mit Enkeln in fünf, Fragenblöcke aufgeteilt, die themenmäßig zusammenpassende Fragen umfassen (siehe Tabelle 2).

¹² Die Fragebögen für beide Gruppen befinden sich im elektronischen Anhang.

Tabelle 2: Aufbau des Fragebogens

Block I: Erfahrungen der Senioren mit Medien
Block II: Freizeitgestaltung sowie ehrenamtliche Tätigkeiten
Block III: Soziales Umfeld und Freundeskreis
Zusatz-Block für Gruppe B: Enkelkinder
Abschlussblock: Soziodemographische Angaben

Insgesamt sind für den Fragebogen mit dem Enkelblock 15 Fragen zu beantworten, der Fragebogen ohne den Enkelblock umfasst 12 Fragen. Einige Fragen wurden nach einem ersten Entwurf als Diskussionsfragen in die Abschlussreflexionsrunde ausgelagert, um den Fragebogen nicht zu überfrachten (siehe Punkt 3.2.1).

Erläuterung der einzelnen Frageblöcke

Im ersten Block werden die *Erfahrungen der Senioren mit Medien* abgefragt. Ziel ist es, anhand dreier geschlossener Fragen einen Überblick zu Nutzung und Umgang der Teilnehmer mit verschiedenen Funktionen und Diensten des Computers zu erhalten. Die erste Frage ist eine Filterfrage, der Internetzugang wird nur bei denjenigen abgefragt, die auch angegeben haben, einen Computer zu besitzen. Obwohl sich bei der Zielgruppe eine eher hohe Internet- und Computeraffinität vermuten lässt, ist die Medienerfahrung ein wichtiger Bestandteil der Erhebung hinsichtlich des Ausprobierens der Konsole „Wii“. Hypothetisch kann hier angenommen werden, dass die Senioren, die bereits Erfahrungen im Umgang mit Medien sammeln konnten und sich als erfahren einstufen, eine niedrigere Hemmschwelle besitzen, eine Spielkonsole wie „Wii“ auszuprobieren.

Mit den Fragen des zweiten Blocks werden die *Freizeitgestaltung sowie ehrenamtliche Tätigkeiten* abgefragt. Das Engagement im ehrenamtlichen Bereich kann als Indikator für die Partizipation an sozialen und gesellschaftlichen Prozessen betrachtet werden. Der dichotomen Frage vier folgt eine Filterfrage, in der all diejenigen, die angeben sich zu engagieren, ihr Engagement in einer Mehrfachantwort spezifizieren können. Die Freizeitgestaltung wird in diesem Block stark auf sportliche Aktivitäten bezogen. Welchen sportlichen Aktivitäten die Senioren nachgehen, wird offen in einer Filterfrage unter Angabe der Häufigkeit erhoben. Sportlichkeit oder aktiv ausgeübte sportliche Betätigungen sind in diesem Kontext von Interesse, da die Seniorenarbeit mit der Wii-Konsole stark auf die Verbesserung motorischer Fähigkeiten abzielt. Die Hypothese hierzu wäre, dass sportlich aktive Senioren auch Gefallen am Wii-Spiel finden, oder aber die Wii-Konsole im Gegensatz zu der „echten Sportart“ abfällt und zu Frustration führt.

Die Fragen im dritten Block *soziales Umfeld und Freundeskreis* sollen Zugang zu dem Umfeld der Senioren geben. Wie oft sich die Befragten beispielsweise in der Woche mit Bekannten oder Verwandten treffen, kann ein Indiz dafür sein, in welchem Ausmaß sie sozial eingebunden sind und wie aktiv sie ihren Alltag mit anderen Menschen gestalten. Oder im entgegengesetzten Fall: wie vereinsamt die Senioren sind. Welche Unternehmungen gemeinsam mit Freunden und Bekannten unternommen werden, wird mit einer halboffenen Mehrfachantwort abgefragt. Wobei an dieser Stelle angemerkt werden muss, dass das Treffen mit Freunden und Bekannten kein ausreichender Indikator für die Operationalisierung von Einsamkeit ist. Es kann lediglich einen groben Hinweis geben, der in unserem Fall jedoch ausreichend ist. Sozial aktive Senioren, so wäre eine Hypothese, sind auch an gemeinschaftlichen

Spielen und gemeinsamem Lernen interessiert. Beides würde über die Wii-Konsole abgedeckt werden.

Bei der Nachmittagsgruppe, in der Senioren mit ihren Enkeln eingeplant waren, wurde ein Block zu den *Enkelkindern* in den Fragebogen aufgenommen. Die Anzahl der Enkelkinder, die Häufigkeit der gemeinsamen Unternehmungen und der Austausch via Computer wurden dabei offen bzw. geschlossen abgefragt. So kann erhoben werden, ob die Großeltern in einem regelmäßigen Kontakt zu ihren Enkelkindern stehen und inwieweit dieser über computervermittelte Kommunikation (E-Mail, ICQ, Skype) verläuft.

Als letzten Block des Fragebogens ging es um eine Erhebung der *soziodemografischen Angaben*. Diese haben einen besonderen Stellenwert, da mit Hilfe dieser Daten eine Alterseinteilung der Teilnehmer erfolgen kann. Zudem werden die zuletzt ausgeübte Tätigkeit und die Funktion bei dieser Tätigkeit, der Eintritt in die Rente und der Familienstatus abgefragt. Die soziodemografischen Angaben werden sowohl mit offenen als auch mit geschlossenen Fragen abgefragt.

3.2.2 Videounterstützte teilnehmende Beobachtung

Unter einer teilnehmenden Beobachtung versteht man laut Denzin (1989, S.157f zitiert nach FLICK, 2007, S. 287) eine „[...] *Feldstrategie, die gleichzeitig Dokumentenanalyse, Interviews mit Interviewpartnern und Informanten, direkte Teilnahme und Beobachtung sowie Introspektion kombiniert*“. Der Forscher begibt sich in das von ihm untersuchte Feld und beobachtet als Teilnehmer und als Forscher die Geschehnisse. Die Wahl dieser Methode ist in dem explorativen Charakter des Workshops begründet.

Beobachtungsschema

Sämtliche Beobachtungen während des Workshops wurden chronologisch anhand eines Beobachtungsschemas¹³ protokolliert und durch eine fest installierte Videokamera aufgezeichnet. Die Beobachtungen wurden ausschließlich vom Beobachter durchgeführt, die Workshop-Leiterin übernahm keine Beobachtungsaufgaben. Die Beobachtungen beschränkten sich darüber hinaus ausschließlich auf das Workshop-Geschehen. Sobald ein Teilnehmer beispielsweise den Raum verließ, wurde dies protokolliert, die Folgeaktivitäten außerhalb des Workshop-Raums fanden jedoch keine Beachtung. Für das Beobachtungsschema (in Anlehnung an FLICK, 2007 oder LAMNEK, 2005) verwendeten wir folgende Beobachtungsraster (siehe Tabelle 3): Zeit, Beobachtung, Deutung/Anmerkung sowie spezifizierende Beobachtungskategorien (Raster „Kategorie“, z. B. Emotion oder Kooperation). Diese Untergliederung ermöglichte eine eindeutige Trennung zwischen (objektiver) Beobachtung der Geschehnisse und (subjektiver) Interpretation. Das Raster „Beobachtung“ besaß während des Beobachtungszeitraums höchste Priorität, die Raster Deutung/Anmerkung und Kategorie konnten im Nachhinein ausgefüllt werden, sollte es die Zeit während der Beobachtung nicht zulassen, diese Felder vollständig auszufüllen.

Im Folgenden sind die Raster des Beobachtungsschemas mit einer Kurz-Erklärung aufgeführt: *Zeitangabe (Uhrzeit)*: Die Zeitangabe wurde zu jeder Beobachtung vermerkt. Diese Angabe war notwendig, um das Protokoll mit der Videoaufzeichnung abgleichen sowie den chronologischen Verlauf des Workshops nachzeichnen zu können.

¹³ Das Beobachtungsschema befindet sich im elektronischen Anhang.

Beobachtung: Hierbei unterscheiden wir nach Teilnehmer-Interaktion (Handlungen, die zwischen mindestens zwei Teilnehmern stattfinden), Teilnehmer-Aktion (Handlung, die nur den jeweiligen Teilnehmer selbst betrifft) und Teilnehmer-Äußerung (interessante/relevante verbale Äußerungen).

Deutung/Anmerkung: Um die Beobachtungen und unsere Anmerkungen bzw. Interpretationen zu trennen, wurde das Raster Deutung/Anmerkung eingeführt. Hier wurde alles vermerkt, was uns auffällig erschien, was für die Interpretation der Beobachtung hilfreich sein könnte und alles, was über die reine Beobachtung hinausging.

Kategorie: Die Kategorien sollten helfen, die für unser Forschungsvorhaben relevanten Beobachtungen zu tätigen. Die Einteilung der Kategorien beinhaltete die vier Dimensionen des Lernens nach REINMANN (2005): soziale, motivationale, kognitive und emotionale Dimension. Diese Einteilung erschien uns sinnvoll, da das Projekt einen Fokus auf die Weiterbildung und damit das Lernen im höheren Alter legte. Ergänzt wurden diese Kategorien durch weitere, für diesen Workshop relevante Aspekte, wie motorische Aktivitäten oder Nicht-Aktion.

Tabelle 3: Elemente des Beobachtungsschemas

Zeitangabe (Uhrzeit): chronologischer Verlauf und Video-Abgleich
Beobachtung: Teilnehmer-Interaktion, -Aktion oder -Äußerung
Deutung/Anmerkung: Interpretation und Besonderheiten
Kategorie: Dimensionen des Lernens sowie Workshop relevante Aspekte

Beobachtungskategorien

Auf die einzelnen Kategorien im entsprechenden Raster des Beobachtungsschemas soll abschließend noch näher eingegangen werden.

- *Emotion und Kognition* beschreiben Dimensionen des Lernens und sind daher für diese Beobachtung von Belang.
- *Motivation* ist als weitere Dimension des Lernens nur bedingt unmittelbar zu beobachten, sollte aber aus Gründen der Vollständigkeit ebenfalls aufgeführt werden. Vermutet wurden hier beispielsweise Lust-/Unlustbekundungen sowie verstärktes/geringes Engagement oder Lust/Unlust am Wettbewerbsgeschehen teilzunehmen.
- *Kommunikation* ist als Teilbereich der sozialen Dimension des Lernens relevant.
- *Kooperation/Kollaboration* beschreibt einen spezifizierten Teilbereich der sozialen Dimension des Lernens und wird daher gesondert beobachtet.
- Die Kategorie *motorische Aktivitäten* legte den Fokus auf motorische Besonderheiten der verschiedenen Spielarten. Im Zentrum der Beobachtung standen hier motorische Ansprüche, welche an die Senioren gestellt wurden und die damit verbundenen beobachtbaren (für Senioren geeigneten oder weniger geeigneten) Bewegungsabläufen.
- *Nicht-Aktion/Pause*, sollte darüber hinaus als Sonderkategorie ebenfalls erfasst werden. Diese Kategorie dürfte sich unserer Vermutung nach verstärkt durch andere Kategorien, wie motorische Aktivitäten oder Motivation erklären lassen.

3.2.3 Reflexionsrunde / Abschlussgespräch

Das Gruppengespräch in Anschluss an die Praxisphase wurde durch eine Auswahl von Diskussionsanreizen vorstrukturiert. Primär ging es darum, mit diesen Leitfragen den Erfahrungsaustausch der Teilnehmer anzuregen und gegebenenfalls durch gezieltes Nachfragen zu steuern. Das Gespräch wurde als Audioaufnahme aufgezeichnet.

Folgende drei Fragenblöcke waren aus unserer Sicht besonders interessant für das Gespräch:

- Block I: Wie ist es Ihnen in den letzten Stunden ergangen? Was hat Ihnen generell gefallen, was nicht? Was hat funktioniert, was nicht? Würden Sie wieder Wii spielen?
 - Wie könnte man Wii in die Seniorenbildung einbinden?
 - In welchem Kontext können Sie sich die Wii vorstellen?
- Block II: Wäre ein Wii-Club denkbar? Oder handelt es sich hierbei eher um eine einmalige Angelegenheit?
- Block III: Was sind die Herausforderungen bei einer derartigen Projekt-Idee?
 - Sind die motorischen Anforderungen für alle Senioren zu meistern? Worauf sollte man achten?
 - Wie sind die kognitiven Anforderungen? Meinen Sie, es würde bestimmte Senioren überfordern?

Zusätzlich wurde weiteren Detailfragen im Rahmen des Abschlussgespräches nachgegangen. Einige Fragen aus dem Erstentwurf des Fragebogens wurden im Laufe des Arbeitsprozesses als Diskussionsfragen in die Abschlussreflexionsrunde ausgelagert. Hierdurch sollte die schriftliche Befragung möglichst knapp gehalten werden. Diese Zusatz-Fragen sind nachfolgend aufgelistet:

- Tauschen Sie sich mit Freunden/Bekannten über das Computer aus? Inwiefern?
- Spielen Sie mit dem PC Spiele? Wenn ja: welche und wie oft?
- Wie stehen Sie digitalen Medien gegenüber? (interessiert, neugierig, zurückhaltend)
- Welche Strategien wenden Sie im Umgang mit Medien an? (learning-by-doing, an PC-Kursen teilnehmen, Bekannte/Familie fragen, etc.)

4 Auswertung und Ergebnisse des Projekts

In diesem Kapitel werden Ergebnisse und Erkenntnisse aus den gewonnenen Daten dargestellt. Da es sich um einen explorativen Feldzugang mit einem im Vorhinein ausgewählten eng umrissenen Teilnehmerkreis (Generationentreff in Ulm) handelt, erfüllt die Auswahl der Stichprobe nicht die Kriterien der Repräsentativität. Zunächst wird in Punkt 4.1.1. und Punkt 4.1.2 auf die Ergebnisse der schriftlichen Befragung eingegangen, anschließend in Punkt 4.1.3 auf die der Erwartungsrunde. In Punkt 4.2 werden unsere Beobachtungen während des Workshops erläutert. In Punkt 4.3 folgen die Erkenntnisse, die wir aus den Reflexionsrunden gewinnen konnten.

4.1 Ergebniszusammenfassung der schriftlichen Befragung und Erwartungsabfrage

Abweichungen bei der Gruppen-Zusammensetzung

Aufgrund der Organisation und des Designs lässt sich der Workshop in zwei Gruppen aufteilen: Zum einen die Gruppe A, die nur aus Senioren bestand und den Vormittagsworkshop besuchte, zum anderen die Gruppe B am Nachmittag. Ursprünglich war für diese Gruppe eine

Zusammensetzung aus vier Enkeln und jeweils einem Großelternteil geplant. Vor Ort stellte sich dann jedoch heraus, dass es sich lediglich um eine Großmutter mit ihren beiden Enkeln handeln würde. Zudem kamen sehr viele Senioren spontan dazu, weswegen der Nachmittagsworkshop mit zeitweise 17 Senioren und zwei Enkeln stattfand (siehe Abbildung 4).

Versuchsgruppe Vormittag:
Geplant: 8 Senioren
Anwesend: 3 Senioren



Versuchsgruppe Nachmittag:
Geplant: 4 Senioren und 4 Enkel
Anwesend: 17 Senioren, 2 Enkelinnen



Abbildung 4: Planung und Realisierung der Gruppenzusammensetzung

Angaben zu den beiden Gruppen

Da alle Senioren einen Fragebogen ausfüllten – es war in dieser Situation nicht möglich zu differenzieren, bzw. nur einigen einen Fragebogen auszuhändigen – ist die Nachmittagsgruppe nun mit 14 Fragebögen vertreten, die Vormittagsgruppe, bestehend aus drei Senioren, mit drei Fragebögen¹⁴, was eine Gesamtzahl von 17 Fragebögen ergibt.

Gruppe A (Vormittag) bestand aus drei Teilnehmern. Zu dieser Gruppe muss man sagen, dass sie aus sehr aktiven Mitinitiatoren des Workshops bestand. Sie zeigten großes Interesse an dem Workshop und den Möglichkeiten der Wii-Konsole. Diese Gruppe wird ausführlicher dargestellt, da von diesen Fragebögen ein direkter Rückbezug auf das Spielen mit der Wii-Konsole hergestellt werden kann, was bei Gruppe B aufgrund der Unübersichtlichkeit und der Anzahl an Teilnehmern im Nachhinein nur sehr schwer möglich ist.

Für *Gruppe B (Nachmittag)* lassen sich daher die Ergebnisse des Fragebogens nur schwer auf die Wii-Aktivität zurückführen, da einige Senioren nach dem Ausfüllen des Fragebogens die Veranstaltung wieder verließen.

4.1.1 Ergebnisse Gruppe A (Vormittag)

Erfahrungen mit Medien

Auf die erste Frage, ob die Senioren einen Computer bzw. einen Laptop zu Hause haben, antworteten alle drei Teilnehmer mit ja und gaben an, bestimmte Dienste und Programme am Computer zu nutzen. Vor allem das Senden und Empfangen von E-Mails wird von allen Befragten mehrmals in der Woche bzw. mehrmals im Monat betrieben. Auch die Recherche und die Suche nach Informationen über das Internet scheinen die Befragten regelmäßig zu betreiben. Chatprogramme werden hingegen nur von einer Person mehrmals in der Woche verwendet, die beiden anderen Teilnehmer nutzen Chatprogramme bislang nicht. Fernsehen und Zeitunglesen im Internet wird seltener genutzt, wobei hier die persönlichen Nutzungsvorlieben für einzelne Medienformen sowie das breite Angebot außerhalb des Internets mit einbezogen

¹⁴ Die drei Senioren aus der Vormittagsgruppe waren auch am Nachmittag anwesend, füllten jedoch nur einen Fragebogen aus.

werden müssen. Text- und Bildbearbeitungsprogramme sowie Routenplaner-Angebote werden von allen Befragten mehrmals in der Woche bzw. im Monat verwendet. Das Verfassen von Beiträgen im Internet ist hingegen keine sehr häufig ausgeübte Tätigkeit und wird nur von einer Person mehrmals im Monat ausgeübt. Zwei Teilnehmer fühlen sich laut Selbsteinschätzung sehr erfahren bzw. erfahren im Umgang mit dem Computer. Ein Teilnehmer verweigerte die Antwort.

Freizeitgestaltung und ehrenamtliche Tätigkeiten

Alle drei Befragten gaben an, sich ehrenamtlich in sozialen oder gesellschaftspolitischen Bereichen zu engagieren. Spezifiziert wurde dabei in zwei Fällen das soziale Engagement, worunter gemeinnützige oder kirchliche Tätigkeiten fallen. Zwei der drei Befragten betätigen sich mehrmals pro Woche sportlich. Die genannten Sportarten sind Fahrradfahren, Tennisspielen und Schwimmen sowie Skifahren im Winter.

Soziales Umfeld und Freundeskreis

Zwei der drei Befragten aus Gruppe A gaben an, sich „2-3mal“ durchschnittlich pro Woche mit Bekannten und/oder Verwandten zu treffen. Diese Aussagen lassen auf ein relativ aktives soziales Leben schließen, insbesondere, wenn man dazu noch die ehrenamtlichen Tätigkeiten sowie die sportlichen Aktivitäten zählt. Unternehmungen, die die Befragten gemeinsam mit Bekannten bzw. Verwandten angeben, reichen vom Nutzen kultureller Angebote wie Theater oder Konzerte, über sportliche Betätigung und geselliges Beisammensein. Auch das Arbeiten am Computer wird als eine Unternehmung mit Bekannten bzw. Verwandten genannt.

Soziodemografische Angaben

Die Geburtsjahrgänge der Befragten reichen von 1933 bis 1946, beruflich lässt sich ein Technik- und EDV-Zusammenhang erkennen, die zuletzt ausgeübten Berufe waren Techniker, Kaufmann, sowie eine Verwaltungsposition im EDV-Bereich. Pensioniert sind alle drei Personen bereits seit über fünf Jahren.

Fazit und Interpretation zu Gruppe A (Vormittag)

Die Teilnehmer aus Gruppe A sind generell medienaffin, ehrenamtlich engagiert und zwei der Befragten betätigen sich mehrmals in der Woche sportlich. Auch scheinen alle ein intaktes soziales Umfeld zu besitzen, obwohl zwei der Teilnehmer alleine zu leben scheinen.

Bei dieser Gruppe war ein starkes Involvement in das Spiel und vor allem die zukünftigen Möglichkeiten, es in die Seniorenarbeit des Generationentreffs einzubinden, zu erkennen. Die Ergebnisse lassen vermuten, dass die Teilnehmer ein aktives Leben führen und Spaß am gemeinsamen Spielen entwickeln können. Zudem sind zwei der drei Senioren sportlich aktiv, was ein generelles Interesse an den sportorientierten Angeboten der Wii-Konsole zur Folge haben könnte. Da die Senioren alle medienaffin und mit dem Internet vertraut sind, ist die Hemmschwelle, ein Gerät wie die Wii auszuprobieren, wahrscheinlich niedriger als bei Senioren, die keinerlei Umgang mit dem Computer pflegen.

4.1.2 Ergebnisse Gruppe B (Nachmittag)

Erfahrungen mit Medien

Alle 14 Senioren, die im Nachmittagsworkshop einen Fragebogen ausfüllten, gaben an, einen Computer zu besitzen, elf von ihnen verfügen zudem über einen Internetzugang. Drei Befragte beantworteten diese Frage nicht. Das Senden und Empfangen von E-Mails betreiben elf Senioren mehrmals in der Woche. Die Nutzung der Funktion E-Mail geht in den meisten Fra-

gebögen mit der Internetsuche bzw. der Recherche im Internet einher. Chatprogramme sind bei den Teilnehmern keine sehr häufig genutzte Funktion: Nur drei der 14 Befragten verwenden diesen Dienst sporadisch. Onlineradio und Fernsehen im Internet sowie Zeitunglesen, Einkaufen und Telefonieren im Internet wird nur von den wenigsten Senioren häufiger genutzt. Bei Textverarbeitungsprogrammen geben drei Befragte an, diese mehrmals im Monat zu nutzen, sechs gar mehrmals in der Woche. Die Routenplanerfunktion über das Internet wird von elf Befragten mehrmals im Monat bzw. mehrmals im Jahr benutzt. Mehrmals im Jahr ist hierbei jedoch unter dem Aspekt zu betrachten, dass diese Programme eventuell für Urlaubsreisen verwendet werden, für die eine Angabe „mehrmals im Jahr“ schlüssig und nicht extrem wenig sein muss. Für die Reservierung von Tickets sowie das Verfassen von Beiträgen wird das Internet nur von den wenigsten dieser Seniorengruppe verwendet. Bei der Erfahrung im Umgang mit dem Computer stufen sich acht Senioren als erfahren bzw. sehr erfahren ein, sechs schätzen sich als weniger erfahren bzw. nicht erfahren ein.

Freizeitgestaltung und ehrenamtliche Tätigkeiten

Sieben der 14 Senioren geben an, sich ehrenamtlich zu engagieren, dabei vor allem im sozialen Bereich (gemeinnützige Tätigkeiten, Kirche etc.). Regelmäßig Sport treiben zwölf Teilnehmer. Die am häufigsten angegebenen sportlichen Betätigungen sind Radfahren, Schwimmen, Walken oder verschiedene Formen von Gymnastik.

Soziales Umfeld und Freundeskreis

Zwei- bis dreimal treffen sich acht der befragten Senioren durchschnittlich pro Woche mit Bekannten oder Verwandten, drei von ihnen geben an sich sogar vier bis fünfmal pro Woche zu Treffen. Die Seniorin, die mit Ihren Enkeln an dem Workshop teilnahm, steht in einem stetigen Kontakt mit ihren Enkelkindern und trifft diese auch regelmäßig¹⁵.

Soziodemografische Angaben

Die Teilnehmer des Workshops sind zwischen 59 und 83 Jahre alt, wobei die meisten zwischen 1940 und 1950 geboren sind. Acht der Teilnehmer sind schon seit über fünf Jahren in Rente. Neun der 14 Befragten leben alleine, fünf sind verheiratet oder leben in einer Partnerschaft.

Fazit und Interpretation zu Gruppe B (Nachmittag)

Auch die Senioren der Nachmittagsgruppe sind als medienaffin anzusehen und besitzen alle einen eigenen Computer. Elf der 14 Senioren haben zudem einen Internetzugang. Zu beachten ist hier, dass alle Senioren Mitglieder des STIC-Teams des Generationentreffs sind und für deren Arbeit dort der Computer eine zentrale Rolle spielt. In ihrer Freizeit sind die Senioren aktiv, viele betätigen sich sportlich. Auch scheinen die Senioren ein reges Sozialleben zu haben. Eine Vereinsamung kann anhand der vorliegenden Daten nicht analysiert werden. Alle anwesenden Senioren sind in Rente, einige schon über fünf Jahre.

Das aktive Leben der meisten Senioren lässt vermuten, dass viele von ihnen Spaß am gemeinsamen Wii-Spiel finden könnten. Auch die sportliche Komponente würde bei dieser Zielgruppe sicher Anklang finden, da sich die meisten in irgendeiner Form sportlich betätigen. Die Hemmschwelle, mit Neuen Medien in Berührung zu kommen, dürfte auch bei diesen Senioren eher niedrig sein.

¹⁵ Die übrigen Befragten machten keine Angaben im Frageblock zu den Enkeln.

4.1.3 Ergebniszusammenfassung der Erwartungsrunde

Die meisten der teilnehmenden Senioren gaben in der Erwartungsrunde an, bisher noch nichts oder nur sehr vage von der Spielkonsole Wii gehört zu haben. Insgesamt zwei Senioren hatten selbst schon einmal aktiv Wii gespielt. Von den Workshops erwarteten sich die Teilnehmer vor allem, das Wii-Spielen einmal auszuprobieren, um herauszufinden, welche Möglichkeiten das Spiel für sie birgt.

In der ersten Gruppe waren die Senioren schon in der Erwartungsrunde stark in das Thema Wii involviert. Die Diskussion ging in diesem Fall nahtlos in die Planung über, wie man eine solche Konsole in das Programm des Generationentreffs aufnehmen könnte. Die Teilnehmer brachten erstaunlich wenige Erwartungen mit. Die meisten waren lediglich neugierig und hatten sich vorher keine genauen Vorstellungen zu dem Verlauf des Workshops gemacht. Viele wollten die Spielkonsole ausprobieren, um selbst Erfahrungswerte in eine Diskussion einbringen zu können. Einigen ging es zudem darum, gesellschaftliche bzw. Medien-Trends selbst zu erfahren, um anschließend andere Senioren darüber informieren zu können. Die Senioren erschienen offen für das Thema und bereit, durch Ausprobieren oder Zusehen an dem Wii-Workshop teilzunehmen.

4.2 Beobachtungen während der Workshops

Im Folgenden werden die Beobachtungen der beiden Workshops gesondert dargestellt. Da es sich aufgrund der stark abweichenden Teilnehmerzahlen um zwei vollkommen unterschiedliche Workshops handelte und die Beobachtungen daher abweichende Schwerpunkte legen, werden unsere Erkenntnisse auf unterschiedliche Weise dargestellt: In *Gruppe A* liegt der Schwerpunkt der Beobachtung auf dem Verlauf und den unterschiedlichen Charakteren (siehe Punkt 4.2.1), in *Gruppe B* war eine Einzelbetrachtung der Charaktere nicht möglich, jedoch ließen sich bei näherer Betrachtung des Protokolls einzelne Workshop-Phasen herausarbeiten (siehe Punkt 4.2.2).

4.2.1 Gruppe A (Vormittag)

4.2.1.1 Workshop-Verlauf

Beschreibung des Verlaufs

Der Workshop-Vormittag fand mit drei Teilnehmern in kleinem Rahmen statt. Die Teilnehmer und die Workshop-Leiterin explorierten zunächst gemeinsam die Spielkonsole Nintendo-Wii. Es wurde besprochen, wie man den Controller bedienen muss. Anschließend loggte sich die Gruppe in das erste Spiel, Tennis, ein. Die Workshop-Leiterin erklärte das Vorgehen und die Teilnehmer schienen zunächst keine Berührungsängste zu haben.

Sobald die Spielfiguren für das Spiel ausgewählt waren, fand eine Art Identifikation mit der Figur statt: „Ich bin Jule!“ oder „Wo ist meine Jule?“ (Äußerungen Herr F.). Zunächst versuchten sich die Workshop-Leiterin und die drei Teilnehmer an einem Doppel-Tennismatch. Dieses anspruchsvolle Spiel stellte eine zu große Herausforderung für die Gruppe dar. Statt der ersten Euphorie über die Spielkonsole Wii überwog nun Skepsis. Äußerungen wie: „Das ist eventuell zu schwierig.“ und „Ich bin mir vollkommen unsicher“ (beides Herr R.) offenbarten ein Gefühl der Überforderung. Nach den ersten Schlagübungen zog sich ein Teilnehmer, Herr R., aus dem Spielgeschehen zurück. Fortan betrachtete er den Workshop eher aus dem Hintergrund und verließ zwischendurch den Raum. Er nahm jedoch weiterhin interessiert an dem Spielgeschehen teil, was sich dadurch äußerte, dass er die anderen Teilnehmer durch

Tipps und Erläuterungen zu unterstützen versuchte. Die anderen beiden Teilnehmer, Frau R. und Herr F. versuchten sich nun in einem Tennismatch. Sie unterstützen sich gegenseitig mit verbalen Äußerungen. Herr F. befand sich hier generell im Vorteil, da er aktiver Tennisspieler ist und ihm die grundlegenden Bewegungen daher vertraut zu sein schienen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten kam das Tennisspiel in Schwung und Herr F. sowie Frau R. schienen mehr Gefallen daran zu finden. Beide konzentrierten sich während dieser Spielphase ausschließlich auf ihre Bewegungsabläufe. Die Umarmung, sowie Frau R.s gespielte Enttäuschung zum Ende des Spiels: „Der Matchball ist hin!“ (Äußerung Frau R.) zeigten ein immersives Erlebnis insofern, dass sich beide in das Geschehen einfinden konnten.

Nach 45 Minuten benötigten die Teilnehmer eine erste Pause. Generell schien die Motivation nun eher gering zu sein. Nach der Pause wurde eine Vielzahl von Spielen kurz angespielt und vor allem Frau R. schien den Drang zu besitzen, möglichst viele verschiedene Spiele in kurzer Zeit zu testen. Generell gingen die Teilnehmer bei den folgenden Spielen, wie Ski-Slalom, Ski-Springen, Boxen oder Kegeln weniger intuitiv als analytisch an das Spielgeschehen heran. In Gesprächen versuchten sie stets die richtigen Bewegungsabläufe zu analysieren. Dieser Drang nach Verständnis wurde vor allem bei dem Wii-Spiel Boxen offenkundig. Dieses stieß bei Herrn F. und Frau R. jedoch eher auf Missfallen, da die Senioren nach ihren Angaben keine hundertprozentige Verbindung zwischen den eigenen Bewegungen und denen der Spielfigur herausfinden konnten. Nach einer einstündigen Spielzeit (näheres siehe Punkt 4.2.1.2) beendeten die Teilnehmer den Vormittag.

Zwischenfazit zum Verlauf

Aufgrund der kleinen Teilnehmerzahl war die Atmosphäre während des Workshops sehr familiär. Allerdings kam das Spielgeschehen dadurch immer wieder ins stocken und wurde von Pausen und einer verkürzten Workshop-Phase dominiert. Die Teilnehmer schienen dennoch motiviert, interessiert und aktiv am Spielgeschehen teilzuhaben. Die Motivation schien bei verzögerten oder mittelmäßigen Erfolgserlebnissen – wie etwa bei dem Spiel Tennisdoppel – abzuflachen. Spiele, bei denen ein direkter Zusammenhang zwischen der eigenen Bewegung und denen der Spielfigur ausgemacht werden konnte, stießen auf besonderes Interesse. Sofern die Bewegungsabläufe aus dem realen Sport bekannt waren, hatten die Spieler kaum Probleme das Spiel zu meistern. Dies führte jedoch dazu, dass die Spiele besonders kritisch begutachtet wurden. Spiele, die das Wii-Balance-Board beinhalteten, schienen besonders zu gefallen.

Beschreibung der Personen

Frau R. entwickelte während des gesamten Vormittags einen sportlichen Ehrgeiz. Dies äußerte sich auch durch die Turnschuhe, welche sie zu Projekt-Beginn anzog. Sie war ausgesprochen euphorisch, was die Wii-Konsole anbelangte und schien die beiden Teilnehmer mit ihrer Hochstimmung anzustecken.

Auch Herr F., eigenen Erklärungen nach eine sportliche Person, entwickelte während des Vormittags eine Art spaßhaften Kampfgeist und interessierte sich vor allem für Sportarten, die er auch jenseits der Spielewelt ausübt. Er verglich stets die Bewegungsabläufe, die für die Spiele ausreichen, mit denen, die in der Realität notwendig sind. Deswegen fanden Sportarten, die er gut beherrscht, einerseits Gefallen, weil er sie problemlos spielen konnte, andererseits wenig Befriedigung, da sie ihn nicht überzeugten.

Herr R. verhielt sich während des gesamten Workshops eher zögerlich, nahm nur an manchen Spielen teil und tendierte eher dazu, Ratschläge aus dem Hintergrund zu geben. Er schien

durchaus interessiert, aber dennoch skeptisch¹⁶, was die praktische Anwendung der Wii anbelangte. So weigerte er sich beispielsweise, Spiele auf dem Wii-Balance-Board auszuprobieren, mit der Begründung, er wolle seine Schuhe nicht ausziehen¹⁷.

Insgesamt ermöglichte die kleine Teilnehmerzahl eine genauere Betrachtung der Personen. Wie vermutet, waren die körperlichen Fähigkeiten und spielerischen Vorlieben sowie die individuell empfundene Hemmschwelle personenabhängig.

4.2.1.2 Einordnung in die Beobachtungsraster des Beobachtungsprotokolls

Emotion und Motivation

Die Hemmschwelle war bei allen Teilnehmern niedrig, da sie entweder mit Computern in ihrem Alltag oder im Generationentreff arbeiten. Diejenigen, die die Konsole Wii bereits kannten oder aber mit den Bewegungsabläufen vertraut waren, hatten einen Erfahrungsvorsprung, den sie einbringen konnten. Frau R. motivierte die beiden anderen Teilnehmer zu Beginn des Workshops mit ihrer Euphorie und Spiellust. Herr R. tendierte am ehesten zu einem „Beobachtungsverhalten“, indem er sich aus dem aktiven Spiel nahm und eher eine beobachtende Rolle einnahm. Die Teilnehmer schienen Gefallen an einigen Spielen zu finden, ein langfristiges Flow-Erleben blieb allerdings weitgehend aus. Vielmehr waren sie hochkonzentriert, hatten für den begrenzten Zeitraum einer Spiellänge Spaß, äußerten allerdings nur bedingt den Wunsch nach Wiederholung. Freudenbekundungen und Jubelrufe waren allerdings häufig zu hören. Es herrschte eine leichte, spielerische Stimmung.

Kognition

Die Gruppe durchdrang die Funktionsweise der Wii schnell. Auffallend war, dass die Teilnehmer weniger intuitiv als analytisch an die Spiele herangingen. Es scheint daher für diese Zielgruppe essenziell zu sein, einen eindeutigen Zusammenhang zwischen den eigenen Bewegungen und den Auswirkungen auf dem Bildschirm bzw. auf das Spiel erkennen zu können. Die Teilnehmer verstanden die notwendigen Aktivitäten mit bzw. an der Konsole und setzen diese um.

Motorische Aktivitäten

Die verschiedenen motorischen Ansprüche schienen Frau R. und Herr F. keinerlei Schwierigkeiten zu bereiten. Allerdings lässt die erste Pause nach 45 Minuten und die auf eine Stunde verkürzte Workshop-Phase darauf schließen, dass es durchaus anstrengend für die Teilnehmer war, was auch an der geringen Teilnehmerzahl und an der damit verbundenen sehr intensiven Spielphase lag. Herr R. war hingegen eingeschränkt, was die Auswahl der Spiele anbelangte. Er erklärte nach dem Workshop, dass er Gleichgewichtsstörungen habe, die zu einem latenten leichten Schwanken führen. Deshalb traute er sich einige Spiele zunächst nicht zu¹⁸.

¹⁶ Später stellte sich heraus, dass er große Schwierigkeiten mit dem Gleichgewichtssinn hat und sich deswegen einige Übungen nicht zutraute. Die „Schuhproblematik“ verlor dadurch nicht an Bedeutung, doch schien es bei ihm nur ein Vorwand gewesen zu sein, denn nachmittags probierte er das Wii-Board dennoch mit Erfolg aus.

¹⁷ In Gesprächen während der Mittagspause wurde diese Problematik näher besprochen. Die Teilnehmer betonten, dass Umstände wie das Ausziehen der Schuhe Hindernisse sein können, die zu einer maximierten Hemmschwelle und ggf. den Abbruch eines Projekts führen können. Man einigte sich daher darauf eine Plastikfolie über das Wii-Board zu legen

¹⁸ Im Nachmittagsworkshop wagte er sich jedoch auf das Board und konnte damit zu seiner eigenen Verblüffung gut umgehen. Schwierig war jedoch die Tatsache, dass er seine körperlichen Einschränkungen erst nach Workshop-Ende im persönlichen Gespräch artikuliert. Wir vermuten, dass dieses Verhalten häufig wahrzunehmen sein wird.

Kooperation und Kommunikation

Die Teilnehmer unterstützen sich gegenseitig, gaben sich Tipps und versuchten Erklärungen für Gelingen oder Nicht-Gelingen einzelner Spielzüge zu finden. Sie schienen Spaß an der Gruppenaktivität zu haben und tauschten sich währenddessen rege aus. Auch Herr R., der eher passiv wirkte, wurde zu integrieren versucht. Allerdings schienen die Teilnehmer das Bedürfnis zu verspüren, das eigene „Versagen“ stets zu begründen und zu analysieren, was auf ein gewisses Empfinden von Leistungsdruck schließen lässt. Gerade Herr R. schien sich sehr zurückzuhalten, scheinbar aus Angst zu versagen, denn er gab vor der Gruppe keine Begründung für seine Nicht-Aktivität.

Nicht-Aktion

Wenn man die Gesamtspielzeit von etwa einer Stunde im Vergleich zur Workshop-Dauer von drei Stunden betrachtet, zeigt sich, dass das Pilotprojekt am Vormittag eher von Nicht-Aktion geprägt war; zudem verhielt sich Herr R. eher passiv. Diese Nicht-Aktion könnte sich mit der körperlichen Anstrengung und dem Bewusstsein der Expertenrolle sowie der neuen Erfahrung und der geringen Teilnehmerzahl begründen lassen. Die Wii war jedoch das überwiegende Gesprächsthema, das während der Ruhephasen diskutiert wurde.

Fazit zu den Beobachtungskategorien

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine interessierte und durchaus aktive und motivierte Stimmung vorherrschte. Das Interesse an der Wii-Konsole war vorhanden, wobei dieses bei unbeliebten Spielen oder ausbleibendem Erfolgserlebnis abflachte. Generell schien das Spielen die Teilnehmer kognitiv insofern zu beanspruchen, als dass sie sich konzentrieren und ihre Bewegungen koordinieren mussten. In manchen Situationen schien das Spiel die Probanden auch körperlich zu beanspruchen. Die Gruppe unterstützte sich gegenseitig, tauschte sich aus und nahm sich selbst als Team war. Allerdings wurde ansatzweise sozialer Leistungsdruck spürbar. Dieses Phänomen dürfte allerdings bei jeglicher Sportart vorzufinden sein. Der Workshop war geprägt von Pausen. Außerdem konnte ein Verhalten, sich der Gruppe zu entziehen (sei es aus körperlichen Defiziten, Desinteresse oder Erschöpfung), ebenfalls beobachtet werden.

4.2.2 Gruppe B (Nachmittag)

4.2.2.1 Workshop-Verlauf: Einstiegsphase

Begrüßung und erste Spielversuche

Für die zweite Workshop-Gruppe hatte sich eine Großmutter mit ihren beiden Enkeln angekündigt, zwei Jugendliche bzw. Enkel weniger, als von uns vorgesehen. Ursprünglich sollten in der Nachmittagsgruppe vier Senioren mit vier Jugendlichen oder Enkeln zusammentreffen (siehe Punkt 2.2). Durch eine spontane Einladung des STIC-Teams durch die Mitinitiatorin des Projekts waren in der Nachmittagsgruppe 15 Senioren plus die Großmutter mit ihren beiden Enkelinnen. Mit einer solch großen Teilnehmerzahl hatten wir nicht gerechnet und geplant, und so kamen wir im ersten Moment in leichte organisatorische Schwierigkeiten. Wir hatten keine 20 Fragebögen kopiert. Da jedoch alle anwesenden Senioren einen Bogen ausfüllen wollten, mussten wir einige Fragebögen nachkopieren. Zudem erwies sich die Koordination so vieler Teilnehmer als große Herausforderung für die Workshop-Leiterin.

Nach einer Begrüßung der Senioren und unserer Vorstellung wurden die Anwesenden gebeten, den Fragebogen auszufüllen. Nachdem die Senioren mit dem Ausfüllen des Fragebogens

fertig waren, startete die Workshop-Leiterin mit der Instruktion des „Wii-Kegelns“. Zunächst mussten Teilnehmer gefunden werden, die mitspielen wollten. Ein Senior der Gruppe gab an, selber eine Wii-Konsole zu besitzen und war fortan in der Rolle des Wortführers. Eine erste Gruppe ausprobierfreudiger Senioren fand sich, die Übungsrunde konnte beginnen. Es war eindeutig zu erkennen, dass das Ausprobieren und das Handling des Controllers im Fokus der ersten Durchläufe standen. Dabei halfen sicherlich das Beobachten der Spieler, die vorher an der Reihe waren, sowie die Instruktionen und die Hilfe der Workshop-Leiterin, die den Senioren direkt bei der Bedienung zur Seite stand und versuchte, deren Fragen zu beantworten. Interessant war, dass die Senioren die eigentliche Bewegung – also beispielsweise das Werfen der Bowlingkugel – meist gut erinnerten, oder auf bekannte Bewegungsabläufe zurückgreifen konnten: „Wie in Natura!“ äußerte sich eine Teilnehmerin.

Zwischenfazit zur Einstiegsphase

Zunächst mussten sich die Senioren mit dem Handling des Controllers vertraut machen – eine wichtige Voraussetzung für den weiteren Ablauf des Wii-Spielens, für den auf jeden Fall genügend Zeit eingeplant werden muss. Eindeutig zu erkennen war auch das von der Psychologin Dorothee Reiners im Experteninterview (siehe Punkt 2.1) angesprochene Beobachten und Zuschauen der Senioren, bevor selbst eine Handlung durchgeführt wird. Wichtig war, eine Instruktionperson zu haben, auf die die Senioren ausgesprochen oft zurückgriffen, indem sie nachfragten oder sich Bewegungsabläufe noch einmal zeigen ließen. Mit den motorischen Bewegungsabläufen schienen die wenigsten Senioren ein Problem zu haben, problematisch war eher die ungewohnte Situation, auf einem Bildschirm die eigene Bewegung und die Auswirkungen der eigenen Bewegung nachzuvollziehen und zu koordinieren.

4.2.2.2 Workshop-Verlauf: Erprobungsphase

Spielfluss und Gruppengröße

Nach einigen Runden ließen sich bereits erste Fortschritte erkennen – die Senioren hatten großteils verstanden, worauf es beim Handling des Controllers ankam. Schwierig erwies sich jedoch die Gruppengröße, die einen funktionierenden Spielfluss erschwerte und bisweilen verhinderte. Aufgrund der ungeplant hohen Personenzahl konnte die Workshop-Leiterin nicht auf alle Anwesenden individuell eingehen. Die am Spiel aktiv teilnehmenden Senioren saßen teilweise sehr weit auseinander und kamen nur für ihren Spielzug nach vorne. Das verhindert ein gemeinsames Spielen und führte auch zu einem ausgesprochen zerrissenen Spielablauf, der immer wieder von organisatorischen Ansagen der Workshop-Leiterin unterbrochen werden musste. Viele Teilnehmer, die gerade nicht spielten, waren in themenfremde Gespräche vertieft, was die Lautstärke im Raum erhöhte und zu einer unkonzentrierten Atmosphäre führte. Da alle Teilnehmer ihre Stühle in einem Halbkreis um die Konsole bzw. die Leinwand aufgebaut hatten, war es keine angenehme und ungezwungenen Stimmung, bei der Teilnehmergruppen im Raum verteilt andere Dinge taten oder besprachen, sondern eine unaufmerksame Zuschauerschaft, die zwar nach vorne ausgerichtet war, das Geschehen jedoch lediglich mit geringer Aufmerksamkeit verfolgte.

Interessant war zu beobachten, welche Teilnehmer die „ausdauernde Kerngruppe“ des zweiten Workshops bilden würden und welche hingegen nicht von dem Spiel und dem Workshop zu überzeugen waren. Die Senioren, die von Beginn an interessiert waren oder aber in der Nähe des oben genannten Wortführers saßen, brachten sich ein, setzten sich nahe an das Geschehen, verfolgten und kommentierten die Vorgänge, auch wenn sie nicht an der Reihe waren oder selbst gar nicht spielten: „Hu, jetzt hat er rechts rübergezogen“, „Mehr Schwung,

dann klappt's!“ oder „Der hat meine Technik übernommen!“, waren Aussagen, die die aktiv Zuschauenden oder Spielenden tätigten. Andere anwesenden Senioren beobachteten das Geschehen teilweise aufmerksam, teilweise unaufmerksam.

Diejenigen, die die gesamte Zeit unaufmerksam beobachteten und nicht am Spielgeschehen teilnahmen, verließen den Workshop frühzeitig oder wandten sich anderen Beschäftigungen und Gesprächen zu. Diejenigen, die aufmerksam beobachteten, probierten sich zum Teil nach einer Weile selbst einmal an der Wii-Konsole aus und wurden dann entweder Mitglieder der „Kerngruppe“ oder entschieden sich zu gehen.

Diese verschiedenen Aufmerksamkeitsstadien erklären wir uns vor allem durch die Vielzahl an Teilnehmern. Bei dieser Menge lassen sich die einzelnen Teilnehmer nicht mehr gesondert abholen und einführen, was in diesem Fall dazu führte, dass einige Teilnehmer nach einiger Zeit den Raum verließen, ohne die Konsole ausprobiert zu haben. Bei einer geringeren Teilnehmeranzahl könnte ein solches Verhalten vermieden werden, da jedem Teilnehmer gesondert eine Einführung zuteilwurde. Mit fortschreitender Zeit lichtete sich die Reihe der Anwesenden, man konnte deutlich erkennen, dass eine „Selbst-Selektion“ stattgefunden hatte: Anwesend waren nur noch etwa acht Senioren, die entweder selbst spielten oder aktiv teilnahmen, indem sie beobachteten, anfeuerten und kommentierten. Die Kerngruppe bestand zudem hauptsächlich aus männlichen Teilnehmern¹⁹.

Zwischenfazit zur Erprobungsphase

Um bei den Teilnehmern Involvement zu produzieren und diese zur aktiven Teilnahme am „Wii“-Spielen anzuregen, sollte die Gruppe acht Senioren nicht überschreiten. Auch in der Beobachtungssituation konnte man erkennen, dass sich eine Kerngruppe herauskristallisierte, die stärker involviert war und das Spiel auch weiterverfolgte, wenn sie gerade nicht an der Reihe waren. Eine geringere Teilnehmeranzahl ist somit optimal, da alle Teilnehmer einzeln angeleitet und integriert werden können – sei es durch Erklärungen, Übungen oder Bestärkung des eigenen Tuns durch die Gruppe oder die Instrukteure.

4.2.2.3 Workshop-Verlauf: Enkel und Senioren

Enkel und Senioren

Bei dieser Gruppe sollte, laut unserem ursprünglichen Forschungsplan (siehe Punkt 2.2), die generationenübergreifende Interaktion im Vordergrund stehen. Aufgrund der großen Teilnehmerzahl und der geringen Anzahl der Enkel (zwei Enkelinnen mit ihrer Großmutter) verlagerte sich die Aufmerksamkeit zu Beginn primär auf die Koordination der vielen Teilnehmer. Da die Kinder ungeduldig wurden, begannen wir kurz nach der Einführung und einem ersten Spieldurchlauf mit den Senioren mit einer generationenübergreifenden Runde. Die Kinder hatten noch nie Wii gespielt und so erklärte die Workshop-Leiterin den beiden, wie sie die Wii-Konsole bedienen sollten. Auch die Kinder mussten sich an das Bedienen des Controllers zunächst gewöhnen, konnten nach einer kurzen Übungsphase jedoch soweit damit umgehen, dass ein Spiel möglich war.

Nach einer Bowlingspielphase initiierte die Workshop-Leiterin auf den Wunsch eines Seniors Tennisübungen mit den Senioren und den beiden Kindern. Mit Äußerungen wie: „Wenn der Ball kommt, dann müsst ihr draufhauen“ wurde gemeinsames Wissen unter Senioren und den Kindern geteilt. Nach einigen Runden fragte die Workshop-Leiterin, ob denn die Großmutter

¹⁹ Geschlechterverteilung im Workshop: 2/3 Frauen, 1/3 Männer; Geschlechterverteilung der Kerngruppe: 1/4 Frauen, 3/4 Männer

der beiden auch mitspielen wolle. Als diese zusagte, forderte sie die beiden Enkelinnen auf, die Bedienung des Controllers und des „Wii“-Spiels ihrer Oma zu erklären. Das funktionierte ausgesprochen gut, die beiden erklärten und demonstrierten den Spielablauf und das Handling des Controllers. Anschließend spielten die beiden Enkelinnen, ihre Oma sowie der Wortführer ein Tennisdoppel. Sehr bald war zu erkennen, dass es Probleme bei der Koordination der beiden Teams gab und das Anzeigebild zu großer Verwirrung führte. Die Spieler wussten nicht, wer auf welcher Seite spielte, die Namen stimmten nicht mit den „realen Namen“ überein, so dass das Spiel immer mehr stockte, da keiner genau wusste und erkennen konnte, was er zu tun und wann er zu spielen hatte. Bei dem Wortführer führte das zu großer Frustration: Er hörte auf und ging aus dem Spiel: „Also dieses Spiel nehmen Sie jetzt raus, also das versteht ja kein Mensch!“. Die Workshop-Leiterin sprang für den ausgeschiedenen Teilnehmer ein. Die Oma und ihre beiden Enkel probierten noch ein wenig, zeigten sich aber nach dem Ausscheiden des vierten Mitspielers ebenfalls frustriert.

Interessant war zu beobachten, dass die Senioren sich gegenseitig aber auch die Kinder anfeuerten und das Spiel munter kommentierten, was eine gute Spielstimmung aufkommen ließ. Die Leistung bzw. die Spielzüge der Mitspieler wurden kommentiert und somit konnte man ein hohes Involvement bei den Teilnehmenden und Zuschauern erkennen. Das wiederum motivierte die Spieler, ihre Spielzüge ebenfalls zu kommentieren oder bestimmte Handlungsabläufe zu verbalisieren: „Okay, dann drück ich jetzt wieder A...“. Mit der nun im Vergleich zum Beginn des Nachmittagsworkshops stark geschrumpften Gruppe (etwa acht Senioren) kam schließlich ein guter Spielfluss auf.

Zwischenfazit zu Enkel und Senioren

Die Kinder benötigten – wie die Senioren – eine kurze Einführungs- und Übungsphase. Nach dieser konnten sie relativ selbstständig spielen und ihrer Großmutter den Umgang mit dem Controller sowie den Spielablauf erklären. Das Tennisdoppel funktionierte nicht und führte zum Spelausstieg eines Mitspielers sowie zu Frustration bei den anderen Mitspielern. Tennis eignet sich nur begrenzt für den Workshop-Einsatz, vor allem das Tennisdoppel ist unserer Beobachtung nach zu unübersichtlich und zu hektisch. Das Miteinander von Senioren und Kindern war jedoch von großem Zuspruch geprägt: Die Senioren feuerten sowohl die Senioren als auch die Kinder an. Dadurch entstand eine gute und motivierende Spielatmosphäre.

4.2.2.4 Workshop-Verlauf: Balance-Board

Einführung des Balance-Boards und der Gleichgewichtsübungen

Immer mehr Senioren, vor allem die Mitinitiatorin des Workshops, drängten nun darauf, das Wii-Balance-Board und die damit möglichen Gleichgewichtsübungen auszuprobieren. Die Workshop-Leiterin initiierte daraufhin eine kurze Umbaupause, in der das Balance-Board in Betrieb genommen wurde. Da man sich im Vormittagsworkshop darauf geeinigt hatte, das Balance-Board mit einer Folie zu bedecken, dass die Senioren ihre Schuhe nicht auszuziehen brauchten, wurde eine Folie über das Board gelegt.

Die Senioren entschieden gemeinsam mit der Workshop-Leiterin, nun mit dem Ski-Slalom weiter zu machen. Ein erster Teilnehmer erklärte sich bereit, mit dem Ski-Slalom zu beginnen. Interessant war, dass die Teilnehmer teilweise von ihren zurückliegenden Ski-Erfahrungen berichteten. Einige von ihnen waren bis vor einigen Jahren noch selbst auf den Skiern gestanden, mussten dann aber aufgrund des Alters aufhören: „Ich habe irgendwann aufgehört, es war dann doch zu gefährlich“. Gerade für eine solche Zielgruppe erscheint das Wii-Spielen als sehr gute Trainingsmöglichkeit oder auch eine Form der Barrierefreiheit, da

eine Sportart zwar nicht mehr in realen Bedingungen, aber zumindest simuliert ausgeübt werden kann. Das Slalomfahren erfreute sich großer Beliebtheit und hob die Stimmung nach dem missglückten Tennisdoppel erheblich. Die Senioren feuerten sich gegenseitig an, die Enkel probierten sich ebenfalls aus und alle nahmen aktiv an den Abfahrten der anderen teil: „Sie müssen das Gleichgewicht verlagern“. Einige äußerten sich auch über das Wii-Spielen im Allgemeinen und über den Einsatz des Balance-Boards: „Da hat man mehr Einfluss über das Körpergewicht, das find ich gut“ oder „Das gefällt mir, das ist ja wie beim richtigen Ski-Springen!“. Die Komponente, dass die Zeit jeder Abfahrt und die verpassten Tore gezählt und aufgeführt wurden, schien die Teilnehmer zum Weitermachen zu motivieren und die eigene Leistung zu verbessern: „Ja und wieder ein Hindernis umfahren, super! Diesmal war die Zeit schon um 10 Sekunden besser!“.

Nach einigen Abfahrten hatten sich die Teilnehmer auch an die Bewegungen auf dem Balance-Board gewöhnt und konzentrierten sich während ihrer Performance sichtlich auf ihr Tun. Die Gesichter waren hochkonzentriert und die Bewegungen erschienen kontrolliert. Gerade auch Herr R., der bereits in der Vormittagsgruppe dabei gewesen war und sich dort nicht zum Ausprobieren des Balance-Boards überreden ließ (siehe Punkt 4.2.1.1), nahm aktiv teil. Wie er der Workshop-Leiterin in einem Zweiergespräch erklärte, habe er große Gleichgewichtsprobleme, weswegen er sich am Vormittag nicht getraut habe, das Board zu besteigen. Nun habe er jedoch eine sehr positive Erfahrung gemacht, da er eine sehr gute Slalomabfahrt absolviert habe. Danach war er hochmotiviert und wollte immer wieder an seiner Abfahrtszeit arbeiten. Interessant war, dass das Ski-Slalom und der Ski-Sprung sehr gut von den Senioren angenommen wurden. Obwohl es keine „Mannschaftssportart“ im eigentlichen Sinne ist, kam die Stimmung eines Mannschaftssports auf, da alle an den Abfahrten der anderen teilnahmen, sie kommentierten und die anderen gemeinsam anfeuerten. Auch die Enkel wurden einbezogen und unterstützt. Desgleichen die Senioren, die selbst gerade Slalom fuhren und ihre Leistung vor und nach der Fahrt kommentierten.

Zwischenfazit zum Balance-Board und den Gleichgewichtsübungen

Nach dem eher frustrierenden Tenniserlebnis konnten sich die Senioren und die Enkel für den Ski-Slalom und den Ski-Sprung auf dem Balance-Board begeistern. Obwohl es kein Gemeinschaftsspiel im eigentlichen Sinn ist, spielten die Teilnehmer gemeinsam, indem sie sich gegenseitig anfeuerten, die eigene sowie die Leistung der anderen kommentierten und motivierende Aussagen tätigten. Bei den Teilnehmern führte das zu einer sehr motivierten Teilnahme und die Atmosphäre zeichnete sich durch hohe Konzentration und den Spaß, den die Teilnehmenden zu haben schienen, aus. Gerade auch für Sportarten wie Skifahren, die ab einem gewissen Alter nur mit einem großen Gesundheitsrisiko ausgeübt werden können, scheint die Konsole den Senioren etwas zu bieten, was sie begeistert.

4.2.2.5 Einordnung in die Beobachtungsraster des Beobachtungsprotokolls

Da bei dieser Gruppe ein reger Durchlauf bestand, und sehr viele Senioren anwesend waren, erwies es sich als schwierig, die Kategorien für die Gruppe einzuteilen. Gleichwohl wird nachfolgend der Versuch unternommen, die Daten zu den Beobachtungskategorien zusammenzufassen:

Emotion und Motivation

Emotion und Motivation waren zwei Komponenten, die während des Spiels bei verschiedenen Teilnehmern zu erkennen waren. Zum einen die Freude am Spiel, die offen gezeigt und auch verbalisiert wurde, zum anderen die Frustration über das Tennisdoppel, welches nicht funkti-

onierte. Daneben war die große Teilnehmerzahl nicht optimal und führte bei einigen Teilnehmern dazu, dass sie frustriert den Raum verließen, weil sie nicht an die Reihe gekommen waren oder zu lange warten mussten. Diese Frustration minderte in der Folge auch die Motivation. Beim Ski-Slalom und Ski-Springen waren der Spaßfaktor und die Motivation sehr hoch, die Teilnehmer waren in guter Stimmung, motivierten sich gegenseitig und fanden sichtlich Freude an dem gemeinsamen Spiel.

Kognition

Die Spieler verstanden das Prinzip der Konsole an sich zügig, wunderten sich aber immer wieder über die Technik und die Übertragung der eigenen Bewegungen auf den Bildschirm. Dieser Prozess des Verstehens war während der gesamten Spielzeit präsent, nicht als Störfaktor, eher als immer wieder auftretende Fragen, „wie denn so etwas technisch funktionieren würde“.

Motorische Aktivität

Die Senioren schienen die motorischen Anforderungen gut meistern zu können und entwickelten zum Teil einen sportlichen Ehrgeiz. Die Senioren wechselten sich mit dem Spielen immer wieder ab, um eine Pause zu machen. Durch eine wechselnde Besetzung ist so etwas jedoch gut abzufangen. Eine Herausforderung war die Bedienung des Controllers, die von den Senioren erst nach einigen Runden beherrscht wurde.

Kommunikation und Kooperation

Bei der Kerngruppe war großes Engagement zu erkennen. Auch die Enkel wurden problemlos integriert und angefeuert, Bewegungsabläufe wurden verbalisiert und andere Spielabläufe wurden gemeinsam kommentiert. Es herrschte eine sehr kommunikative und teilweise fast ausgelassene Stimmung. Auch die Frustration über das misslungene Tennisdoppel wurde kommuniziert. Die Senioren gaben sich zudem untereinander Tipps und nahmen am Spiel der anderen aktiv teil.

Nicht-Aktion

Die Nicht-Aktion in dieser Gruppe ist aufgrund der sich ständig ändernden Teilnehmerzahlen schwierig einzuschätzen. Die Kerngruppe war jedoch über die gesamte Dauer aktiv – entweder indem sie selbst aktiv spielte oder indem sie das Spiel der anderen kommentierte.

Fazit zu den Beobachtungskategorien

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich nach anfänglichen Schwierigkeiten (aufgrund der zu großen Gruppe) eine Kerngruppe herauskristallisierte, die Spaß an dem gemeinsamen Spiel zu haben schien. Das Teilnehmen der anderen Spieler förderte die Motivation der einzelnen Spieler. Verständnisprobleme konnte man bei den Senioren nicht erkennen, eher war zu beobachten, dass es eine Weile dauerte, bis der Umgang mit dem Controller reibungslos verlief. Die Spieler kommunizierten offen und frei, verbalisierten Emotionen und Bewegungsabläufe und feuerten sich gegenseitig an. Auch die Enkelkinder wurden problemlos integriert und nahmen gemeinsam mit den Senioren an dem Spiel teil.

4.2.2.6 Exkurs: Spielvorlieben

Verschiedene Spiele wurden flexibel ausprobiert und wieder zur Seite gelegt. Spiele, die kein sofortiges Erfolgserlebnis ermöglichten, wie zum Beispiel Tennis, senkten die Motivation umgehend und wurden sofort weggelegt. Spiele bei denen man zwar niedrige Punktzahlen erhielt, die aber nicht abbrachen sondern ohne Unterbrechung gespielt werden konnten (Ski-

Sprung, Ski-Slalom), stießen auf großes Interesse. Spiele, hinter denen kein Sinn gesehen wurde oder deren Bewertung nicht nachvollziehbar war, wurden ebenfalls missbilligt (z. B. Boxen).

4.3 Reflexionsgespräche mit den Teilnehmern

Die teilnehmenden Senioren äußerten sich weitgehend positiv zu dem Wii-Workshop und die aktiven Spieler bestätigten, dass sie Interesse an weiteren Wii-Nachmittagen hätten. Generell gaben alle am Reflexionsgespräch teilnehmenden Senioren an, dass der Workshop ihnen eine hohe Konzentration abverlangt habe. Die Senioren konnten sich vorstellen, dass das regelmäßige Wii-Spielen einen gewissen körperlichen Trainingseffekt haben könnte. Der erste Workshop war dafür durchaus geeignet, da er genügend Raum gab, sich intensiv mit der Konsole und den Bewegungsabläufen auseinander zu setzen. Im zweiten Workshop fand eine große Fluktuation statt, was mit der Beobachtungshaltung von etlichen Senioren und der Vielzahl an Personen begründet werden kann.

Einsatzmöglichkeiten der Wii

Viele der Teilnehmer können sich einen Wii-Einsatz in der Seniorenbildung vorstellen und in den Reflexionsgesprächen machten sich die Teilnehmer Gedanken über verschiedene Umsetzungsmöglichkeiten. Folgende Vorschläge wurden hierbei gemacht:

- *Ersatz für das Fitnessstudio:* Gerade bei älteren Menschen scheint die Scham, sich im Fitnessstudio körperlich zu betätigen, groß zu sein. Sich mit Jüngeren messen zu müssen, kann zu einem Hindernis werden. Insbesondere die Hinweise des Wii-Fit, wie lange man bereits nicht mehr gespielt/geübt habe, wurden als Form sozialer Kontrolle gelobt.
- *Gruppenevent:* Einmal im Monat oder im Rahmen von Geburtstagsfeiern könnte man einen Wii-Nachmittag anbieten. Hier stünde eher der soziale Aspekt des Spiels im Vordergrund.
- *Reaktionstraining:* Die Reaktionsgeschwindigkeit nimmt mit steigendem Alter ab. Mit verschiedenen Wii-Spielen könnte man das Reaktionsvermögen auf verschiedene Art und Weise spielerisch fördern und trainieren.
- *Bewegungstraining:* Im Gegensatz zu therapeutischem Bewegungstraining können mit der Wii-Konsole spezielle Bewegungsabläufe ohne den Hintergedanken des „stupiden Bewegens“ trainiert werden. Die motorischen Fähigkeiten könnten so vor allem bei älteren und gebrechlicheren Menschen verbessert werden.
- *Aggressionsabbau:* Das Wii-Boxen erschien einigen Teilnehmern als geeignete Form, um Aggressionen abzubauen. Man könne so auf spielerische Weise verhindern, dass sich Angriffsgelüste anstauen und zu schwerwiegenden psychischen Beeinträchtigungen oder Depressionen führen. Im gespielten Boxkampf könne man diesen Gefühlen freien Lauf lassen und sich auch körperlich auspowern.
- *Maustraining:* Jedes Wii-Spiel verlangt die Fähigkeit verschiedene Bewegungsabläufe zu koordinieren und verschiedene Tasten im richtigen Moment zu drücken, um einen erfolgreichen Spielzug zu tätigen. Dieses Drücken und Loslassen schien sich unter anderem auch für das Maustraining in Computerkursen zu eignen, wie eine Teilnehmerin verdeutlichte.
- *Aerobic in der Gruppe:* Aerobic wäre eine Möglichkeit die Konsole Wii auch für größere Gruppen nutzbar zu machen. So könne man den Trainer mit dem Wii-Board ar-

beiten lassen und den Rest der Teilnehmer ohne Board die Bewegungen durchführen lassen. Die sportliche Betätigung wäre so durch das Spiel aufgepeppt.

- *Generationenaustausch:* Ein monatliches offenes Angebot für Enkel und Großeltern wäre ein sinnvoller Rahmen, um der Kluft zwischen den Generationen entgegenzuwirken. Im gemeinsamen Spiel könnten alle Teilnehmer voneinander lernen.

Anforderungen bei der Wii-Erprobung

Alle Spiele der Wii-Konsole verlangen den Senioren ein hohes Maß an Konzentration und Koordination ab, da es für die meisten von ihnen eine gänzlich neue Situation ist. Ein langsames und schrittweises Herangehen durch den Kursleiter ist daher unbedingt notwendig, um eine Frustration der Teilnehmer zu verhindern. Die Teilnehmer müssen genau nachvollziehen können, welche Auswirkungen ihre Aktivitäten mit dem Controller auf die Spielfigur bzw. deren Bewegungen haben. Der Controller sollte ausführlich und langsam eingeführt werden, damit allen Spielern klar wird, wann welche Knöpfe zu bedienen sind, da Senioren nach unseren Beobachtungen nicht intuitiv an derartige Spiele herangehen. Auch muss die Spiele-Auswahl angemessen sein. Tennis führt beispielsweise, sofern dem Spieler die Bewegungsabläufe aus dem Tennis nicht vertraut sind, zu Überforderung und damit zu einem Motivationsverlust bis hin zur Frustration. Kegeln ist ein Spiel, auf das sich die meisten einigen können und das die meisten auch spielen können. Wenn man selbst jedoch aktiver Kegler ist, kann das Wii-Kegeln hingegen frustrierend sein, da das Vorwissen aufgrund der doch etwas anderen Bewegungsabläufe nicht wirklich von Nutzen ist.

Gestaltung der Rahmenbedingungen

Die Übungsphasen müssen angemessen lang sein. Zu diesem Zweck müssen für Senioren geeignete Voreinstellungen gewählt werden. Diese Übungsphasen können zwar Ungeduld auf Seiten der Wartenden hervorrufen, müssen aber eingehalten werden, um später einen reibungslosen Spielfluss zu ermöglichen. Um eine Identifikation mit der Figur und eine eindeutige Zuordnung zum Spieler zu herzustellen, sollten den Figuren Namen gegeben werden, zu denen die Spielenden einen Bezug haben, bzw. den eigenen Namen entsprechen. Die Zuordnung der Spielfiguren muss im Rahmen der Übungsphase langsam und gemächlich verlaufen, um Verwirrungen zu verhindern. Sinnvoll erscheinen Gruppen von sechs bis acht Teilnehmern. Dadurch ist gewährleistet, dass das Spiel in Fluss bleibt und dennoch flexibel Pausen eingehalten werden können. Wichtig ist darüber hinaus eine ungezwungene Atmosphäre, in der man sich unterhalten und austauschen kann. Zuletzt müssen die Rahmenbedingungen möglichst „barrierefrei“ gehalten werden. So könnte beispielsweise die Notwendigkeit, die Schuhe auszuziehen, den Spielfluss vollkommen behindern und sogar zu einem Abbruch des Workshops führen.

5 Fazit zum Wii-Workshop

An dieser Stelle sollen die für das Projekt zielführenden Fragen aus Punkt 1.2.1 aufgegriffen werden. Eine vollständige Beantwortung der Fragen ist im Rahmen dieses Seminar-Projekts nicht möglich, eher sollen die erlangten Erkenntnisse orientiert an den Fragestellungen eingebracht werden, um zu einer eventuell vertieften Auseinandersetzung bzw. Erforschung des Themas „Wii und Senioren“ beizutragen.

Inwieweit können Computerspiele zur E-Inclusion bzw. zur Überwindung der "digitalen Kluft" beitragen?

Diese Frage ist im Rahmen des Pilotprojekts kaum zu beantworten. Fakt ist jedoch, dass die am Workshop teilnehmenden Senioren großes Interesse und auch die Bereitschaft gezeigt hatten, sich auf ein „Computerspiel“ einzulassen, auch wenn sie so etwas vorher noch nicht gemacht hatten. Das Potenzial ist folglich vorhanden, mit einer solchen spielerischen Herangehensweise die Medienkompetenz und das lebenslange Lernen hinsichtlich medialer Entwicklungen zu fördern. Jedoch muss hier auf die Besonderheit der Gruppe verwiesen werden: Alle Senioren waren computer- bzw. medienaffin, was schon von vornherein eine niedrige Hemmschwelle und eine verringerte digitale Kluft nahelegen würde. Fraglich, bzw. weiter zu erforschen wäre, wie nicht-medienaffine Senioren auf die Konsole Wii reagieren, und ob Medienaffinität eine einflussgebende Größe ist.

Inwieweit kann zum selbstbestimmten Umgang mit der Wii-Konsole motiviert werden?

Die Workshops waren in der Durchführung an unserer Anleitung ausgerichtet, weswegen über einen selbstbestimmten Umgang nur spekuliert werden kann. Sicherlich ist jedoch die Bereitschaft vorhanden, sich mit der Konsole auch in Zukunft zu beschäftigen, da die Teilnehmer schnell in eifrige Planungen für weitere Wii-Nachmittage verwickelt waren. Die beiden Workshops wurden, was die Organisation der Technik, der Spielreihenfolge und die Moderation anbelangt, von uns angeleitet. Trotzdem, oder vielleicht auch wegen diesen vorbereiteten Rahmenbedingungen, schienen die Teilnehmer Spaß an den Spielen zu haben, was die Motivation der einzelner Teilnehmer und somit auch die der Gruppe antrieb. Dieser Faktor lässt die Vermutung nahe liegen, dass sich die Senioren für das Wii-Spielen begeistern könnten, wenn die technischen Bedingungen, die Unterweisung sowie die Teilnehmeranzahl stimmen. Um einen solchen Nachmittag selber zu organisieren, müsste eine Person unter den Teilnehmern sein, die sich mit dem Aufbau der Technik und der Menüführung der Spiele auskennt, da sonst der Erfolg der gesamten Veranstaltung gefährdet sein könnte.

Inwieweit können Vorurteile gegenüber den Neuen Medien mit dem Wii-Spielen abgebaut werden?

Diese Frage ließe sich mit den Erkenntnissen aus dem Workshop noch weiter spezifizieren: Insgesamt geht es hier eher um ein Abbauen der Vorurteile gegenüber Computerspielen. Dies lässt sich in unserem konkreten Fall jedoch eventuell mit der medienaffinen Versuchsgruppe begründen. Bei den Teilnehmern war eher eine Skepsis gegenüber Computerspielen im Allgemeinen zu erkennen. Viele hatten mit Computerspielen nur in Zusammenhang mit der Medienberichterstattung oder den eigenen Enkeln zu tun. Spielsucht und Gewaltspiele waren hier häufig genannte Zusammenhänge, in denen die Teilnehmer bisher von Computerspielen gehört hatten. Die Senioren suchten im Rahmen des Projektnachmittags die positive Erfahrung eines Computerspiels. In diesem Kontext ist jedoch zu sagen ist, dass es sich bei der Wii-Konsole nicht um ein Computerspiel im herkömmlichen Sinne handelt. Genau diese Tatsache wurde von den Teilnehmern positiv bewertet.

Es wurde erkannt, dass im Bezug auf die Wii und den Workshop das gemeinsame Spiel im Vordergrund stehe und es sich keinesfalls um ein vereinzelt Sitzen vor dem Computer handle. Dieses vereinsamte Spielen wurde von allen Senioren als gefährlich für jung und alt eingeschätzt. Durch die Begeisterung und die positive Gruppenatmosphäre während der Workshops kann zusammenfassend davon ausgegangen werden, dass die Wii-Konsole nicht als

klassisches Computerspiel betrachtet wird, und vielleicht gerade deswegen auf Akzeptanz²⁰ zu stoßen scheint.

Ist über Computerspiele wie „Wii-Sports“ oder „Wii-Fit“ ein generationenübergreifender Austausch möglich?

Vor allem in der zweiten Gruppe sollte ursprünglich Raum sein, um dieser Frage nachzugehen. Aufgrund der veränderten Workshop-Bedingungen spielten in der Nachmittagsgruppe jedoch eine Reihe anderer Faktoren eine Rolle. Immerhin war eine Großmutter mit ihren beiden Enkeln anwesend, die sich alle drei aktiv am Spiel beteiligten. Auch die Enkel brauchten einige Versuchsrunden, bis sie mit der Bedienung des Controllers vertraut waren. Dann erklärten sie ihrer Großmutter sowohl den Controller, als auch den Spielablauf. Der Austausch zwischen Enkeln und Großmutter schien zu funktionieren, sie konnten gemeinsam mit und gegeneinander antreten und spielen. In diesem Zusammenhang war zudem interessant zu beobachten, dass die anderen Teilnehmer unterstützend und integrativ agierten und beide Kinder anfeuerten bzw. in das Spiel einbezogen. In der Abschlussrunde wurde unter anderem gefragt, ob sich die Großmutter generell vorstellen könne, mit ihren Enkeln an einem Wii-Nachmittag teilzunehmen. Sie äußerte sich grundsätzlich positiv, auch wenn sie sich selbst keine Wii-Konsole anschaffen würde. Die jüngere Enkelin konnte sich ebenfalls vorstellen, an einem solchen Nachmittag teilzunehmen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der generationenübergreifende Austausch durch die Wii-Konsole durchaus gefördert werden kann. In unserem Versuch waren die Enkelinnen jedoch Geschwister. Interessant wäre nun, ob sich fremde Kinder im Rahmen eines solchen Wii-Nachmittags anfreunden würden und ob man dadurch eine „Wii-Community“ zwischen Senioren und Enkeln bzw. anderen Kindern fördern könnte.

Inwiefern können Computerspiele wie „Wii Sports“ oder „Wii Fit“ als Gesundheitsprävention eingesetzt werden?

Eine wichtige Frage, die wir uns zu Beginn des Projekts stellten war, ob man mit den Spielen der Konsole einen Beitrag zur Gesundheitsprävention bei Senioren leisten könnte. Aufgrund unseres Pilotprojekt-Ansatzes ist diese Frage nicht zu beantworten, da dafür ein Langzeitdesign nötig wäre. Jedoch konnten wir bereits im Rahmen dieses Pilotprojekts erkennen, dass gerade das Balance Board der Wii-Konsole eine Möglichkeit bieten könnte, Gleichgewicht, Koordination und Konzentration zu trainieren und damit Fallprävention zu betreiben. Spiele wie Kegeln und Tennis würden sich unsern Erkenntnissen nach eher für die Aktivierung und das Training von Konzentration und Koordination eignen, da die einzelnen Bewegungsabläufe mit dem Bedienen des Controllers abgestimmt werden müssen.

Können durch das gemeinsame Wii-Spielen Gruppenbildungsprozesse initiiert werden?

Während des Workshops ließen sich die verschiedenen Stadien der Gruppenbildung nachvollziehen. Zu Beginn war insbesondere der Nachmittagsworkshop von der Stimmung des losen Beisammenseins in einem Raum geprägt. Einige Senioren beschäftigten sich mit themenfremden Dingen, unterhielten sich oder waren gedanklich einfach nicht bei der Sache – was sich durchaus mit der zu großen Teilnehmeranzahl begründen lässt. Nach den ersten Probeunden kristallisierte sich schnell eine Kerngruppe heraus. Diese Kerngruppe bestand aus Se-

²⁰ Über vergleichbare Praxiserfahrungen bezüglich des sozialen Aspekts und der Akzeptanz berichten auch die Initiatoren der Wii Sports Bowling Seniorenmeisterschaft (Internet: <http://www.wii-senioren.de/index.php?site=projekt>, Stand: 11.09.2009). Dabei ist Akzeptanz als ein Schlüsselbegriff anzusehen (u. a. BÜRG, 2005).

nioren, die aktiv am Spiel und auch am Spiel der anderen teilnahmen. Sie feuerten sich gegenseitig an und kommentierten sowohl die eigenen Spielzüge als auch die der anderen. Diese Gruppe bildete sich und setzte sich auch räumlich zusammen. Die Mitglieder der Kerngruppe einte, dass alle an der Sache interessiert waren und aktiv teilnahmen. Zudem waren eine gewisse Neugier und ein Ehrgeiz während des Spiels zu erkennen. Auffallend war, dass die Kerngruppe hauptsächlich aus Männern bestand. Mit einer solchen Gruppe Interessierter und Involvierter wäre die Etablierung eines Wii-Nachmittags denkbar.

Literaturverzeichnis




- Adler, F. (2008). *Computerspiele als Lernmedium und ihr Einsatz in den Ingenieurwissenschaften. Erarbeitung eines Analyse- und Entwicklungsmodells* (Dissertation). Augsburg: Universität Augsburg. Internet: http://opus.bibliothek.uni-augsburg.de/frontdoor.php?source_opus=1367&la=de (Stand: 16.09.2009).
- Anding, A. (2003). *Bildung im Alter. Bildungsinteressen und -aktivitäten älterer Menschen. Beitrag zu einer Bildungstheorie des Alters*. Leipzig: Ille & Riemer.
- Basak, C.; Boot, W. R.; Voss, M. W. & Kramer, A. F. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults?, *Psychology and Aging*. 23(4), 765-777.
- Becker, J. (2007). *Ältere Menschen und Computerspiele* (Diplomarbeit), Hamburg: Diplomica Verlag. Internet: <http://www.diplom.de/katalog/arbeit/10817> (Stand: 11.09.2009)
- Becker, S.; Veelken, L. & Wallraven, K. P. (Hrsg) (2000). *Handbuch Altenbildung. Theorien und Konzepte für Gegenwart und Zukunft*. Opladen: Leske + Budrich.
- Bürg, O. (2005). *Akzeptanz von E-Learning in Unternehmen: Die Bedeutung von institutionellen Rahmenbedingungen, Merkmalen des Individuums und Merkmalen der Lernumgebung für die Akzeptanz von E-Learning*. Berlin: Logos.
- Bund-Länder-Kommission (2004). *Strategie für Lebenslanges Lernen in der Bundesrepublik Deutschland*. Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung (Heft 115). Bonn. Internet: <http://www.blk-bonn.de/papers/heft115.pdf> (Stand: 14.09.2009).
- Deutscher Kulturrat (2008). *Computerspiele: Kulturpolitischer Streit zeigt positive Wirkungen. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME bereichert Mitgliederspektrum des Deutschen Kulturrates* (Pressemitteilung vom 14.08.2008). Internet: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1371&rubrik=2> (Stand: 13.09.2009).
- Dogruel, L. (2008). *Computerspiele und 50+. Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren*. München: R. Fischer.
- Flick, U. (2007). *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Friebe, J.; Jana-Tröller, M. (2008). *Weiterbildung in der alternden deutschen Gesellschaft. Bestandsaufnahme der demografischen Entwicklungen, des Lernens im höheren Lebensalter und der Perspektiven für die Weiterbildung*. Bonn: Deutsches Institut für Erwachsenenbildung. Internet: <http://www.die-bonn.de/doks/friebe0801.pdf> (Stand: 11.09.2009).
- Fromme, J.; Jörissen, B. & Unger, A. (2008). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: J. Fromme & D. Petko (Hrsg.), *Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten* (Themenheft Medienpädagogik 15/16). Internet: <http://www.medienpaed.com/15/fromme0812.pdf> (Stand: 16.09.2009).
- Gebel, C., Gurt, M. & Wagner, U. (2005). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Berufliche Weiterbildungsforschung (ABWF) (Hrsg.), *E-Lernen. Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele* (QUEM-report 92) (S. 141-376). Berlin: ABWF. Internet: <http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf> (Stand: 16.09.2009).

- Grünheid, E. (2008). *Die demographische Lage in Deutschland 2008*. Wiesbaden: Bundesinstitut für Bevölkerungsforschung. Internet: http://www.bib-demographie.de/cIn_099/nm_750722/SharedDocs/Publikationen/DE/Download/Demolage/Demolage2008,templateId=raw.property=publicationFile.pdf/Demolage2008.pdf (Stand: 11.09.2009).
- Grüninger, H.; Quandt, T. & Wimmer, J. (2009). Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 113). Weinheim: Beltz Verlag.
- Grunau, H. & Bewilogua, J. (1999). *Ergebnisse, Aussichten, Probleme. Zur Auswertung der Testergebnisse und der Bewertungshinweise*. Internet: <http://www.seniorenansnetz.de/pcspiele/doc33.doc> (Stand: 11.09.2009)
- Hedden, T.; Gabrieli, J. D. E. (2004). Insights into the ageing mind: a view from cognitive neuroscience. *Nature Reviews Neuroscience*, Vol. 5 NO 2, (S. 87-97). Nature Publishing-Group
- Hoffmann, D. & Wagner, V. (1995). Erwachsene beim Computerspiel. Motivationen und Erlebnisformen. In: Jürgen Fritz (Hrsg.), *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen* (S. 143-170). Weinheim: Juventa.
- Kade, S. (2007). *Altern und Bildung. Eine Einführung*. Bielefeld: Bertelsmann.
- Kimpeler, S.; Georgieff, P. & Revermann, C. (2007). *Zielgruppenorientiertes eLearning für Kinder und ältere Menschen*. Sachstandsbericht zum Monitoring »eLearning« (Arbeitsbericht Nr. 115). Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag. Internet: <http://www.tab.fzk.de/de/projekt/zusammenfassung/ab115.pdf> (Stand: 11.09.2009).
- Kliegl, R. & Mayr, U. (1997). Kognitive Leistung und Lernpotential im höheren Erwachsenenalter. In F. E. Weinert & H. Mandl (Hrsg.), *Psychologie der Erwachsenenbildung* (S. 87-114). Göttingen: Hogrefe.
- Kraam, N. (2004). Kompetenzfördernde Aspekte von Computerspielen, *Medien und Erziehung*, 48 (3), 12-17.
- Kruse, A. & Rudinger, G. (1997). Lernen und Leistung im Erwachsenenalter. In F. E. Weinert & H. Mandl (Hrsg.), *Psychologie der Erwachsenenbildung* (S. 45-85). Göttingen: Hogrefe.
- Kruse, A. (Hrsg.) (2008). *Weiterbildung in der zweiten Lebenshälfte. Multidisziplinäre Antworten auf Herausforderungen des demografischen Wandels*. Bielefeld: Bertelsmann.
- Lamnek, S. (2005). *Qualitative Sozialforschung. Lehrbuch*. 4. vollständig überarbeitete Auflage. Weinheim: Beltz Verlag.
- Lehr, U. (2007). *Psychologie des Alterns*. Wiebelsheim: Quelle & Meyer.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2008). *JIM 2008. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart. Internet: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf (Stand: 12.09.2009).

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2008). *KIM-Studie 2008. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart. Internet: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> (Stand: 12.09.2009).
- Reinmann, G. (2005). *Blended Learning in der Lehrerbildung. Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen*. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Röhr, M. (1999). *Psychologische Untersuchungen zum mediengestützten Spielverhalten im Erwachsenenalter*. Internet: <http://www.seniorenansnetz.de/pcspiele/doc34.doc> (Stand: 11.09.2009)
- Sachverständigenkommission Altenbericht (2005). *Fünfter Bericht zur Lage der älteren Generation in der Bundesrepublik Deutschland Potenziale des Alters in Wirtschaft und Gesellschaft. Der Beitrag älterer Menschen zum Zusammenhalt der Generationen*. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Internet: <http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/RedaktionBMFSFJ/Abteilung3/Pdf-Anlagen/fuenfter-altenbericht,property=pdf,bereich=,sprache=de,rwb=true.pdf> (Stand: 11.09.2009).
- Spitzer, M. (2003). Langsam aber sicher. Gehirnforschung und das Lernen Erwachsener, *DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung*, 3, 38-40. Internet: <http://www.die-bonn.de/doks/spitzer0301.pdf> (Stand: 11.09.2009).
- Stadelhofer, C. & Marquard, M. (2004). SeniorInnen und Online-Medien, *merz, Zeitschrift für Medienpädagogik*, 48 (4), 9-17. Internet: <http://www.uni-ulm.de/uni/fak/zawiw/content/allgemein/publikation/merz.pdf> (Stand: 11.09.2009).
- Voelcker-Rehage, C. (2007). „Use it or loose it“, Befunde aus der Psychologie, Physiologie und Kognitionswissenschaft, *Spiegel der Forschung*, 24 (1), 30-35. Internet: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2007/4778/> (Stand: 11.09.2009).
- Wolling, J. (2009). Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Hrsg.). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 73

Anhang

Bitte öffnen Sie per Doppelklick die integrierten Dokumente.

- Flyer 
- Fragebogen für Senioren 
- Fragebogen für Senioren mit zusätzlichem Frage-Block zu Enkeln. 
- Beobachtungsschema 